昭和63年2月19日発行(毎月2回第1・第3金曜日発行)第3巻第4号通巻41号　昭和61年7月11日第3種郵便物認可

THE FIGHTING FAMI-COM. MAGAZINE 250YEN

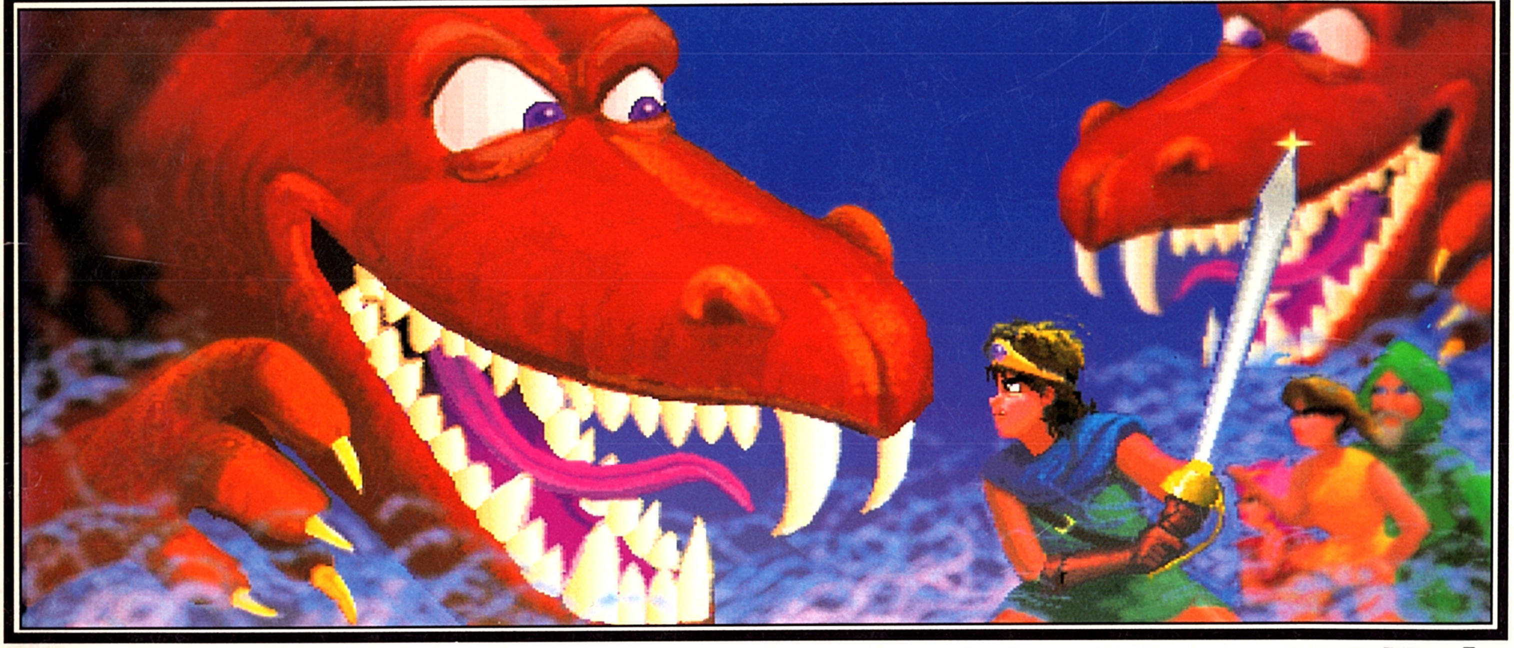
ファミコン必勝本

発売直前!!
2大強力特集

ドラゴンクエストIII

そして伝説へ…

1 編集部総力取材によるドラクエIIIのすべて!!
2 ゲームを始めるキミに絶対役立つ!!ドラゴンクエストIIIデータ・ファイル



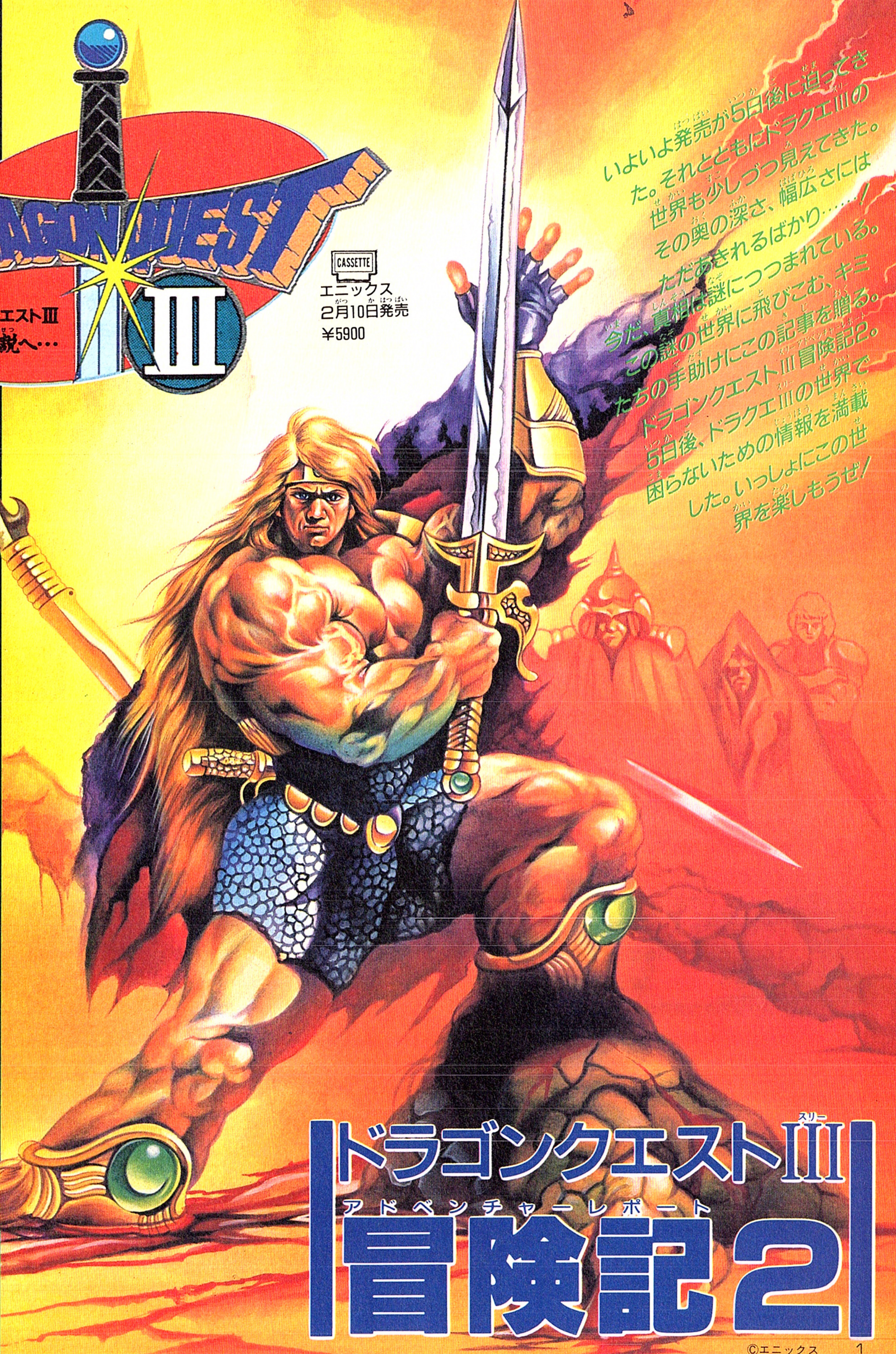
初心者歓迎!! 連載開始
シミュレーション・ゲーム入門講座

★最新ソフト情報★魂斗羅／エキサイティング・サッカー／アルカノイドII／ゴルゴ13／仮面ライダー倶楽部／横浜港連続殺人事件／プレデター／エリュシオン／ファイヤーバム／松本亨の株式必勝学／釣りキチ三平／鉄腕アトム／アシュラナータ／ナポレオン戦記／レプリカート ★RPGおたすけQ&A★超マニアのためのウィザードリィ ★ファミリーテニス&ファミスタ'87★ ★PCエンジン・クラブ★R・TYPE

1988 Vol.4
2月19日号



大西部を舞台に繰り広げられるシューティングアクションゲーム!!
好評発売中
定価3,300円
GUN.SMOKE
ガン・スモーク
TM
荒野の大活劇！
DISK SYSTEM
ファミリーコンピュータ ディスクシステム
悪の手から町を救え!!
平和だった町に"金"目当ての悪人達がごろつき始めた　中でもウインゲートファミリーと呼ばれる集団により西部の町々が死んで行った。町を救うべく多くのハンター達が立ち上ったが誰1人生きて帰る者はなかった。　そしてまた、町を救うべく1人のガンマンがやって来た。
敵は強敵そろいだ、アイテムを逃すな！
タルを射ちこわすと中にはいろんなアイテムが隠されているぞ。
お金を集めて強力な武器を買おう。
途中、お金を集めながら新しい武器を買い、それを使いこなせれば君は勝てる！
このソフトは販売店頭に設置されていますソフト書替機（ディスクライター）で3月下旬より書替られます。
ファミリーコンピュータ・ファミコンは任天堂の商標です。
CAPCOM
株式会社カプコン
■本社　〒540 大阪市東区大手通1-27-18
■東京　〒150 東京都渋谷区広尾1-3-18
ソフト情報・大阪06(946)6659 東京03(440)0438



CASSETTE
エニックス
2月10日発売
¥5900

いよいよ発売が5日後に迫ってきた。それとともにドラクエIIIの世界も少しづつ見えてきた。その奥の深さ、幅広さにはただあきれるばかり……！今だ、真相は謎につつまれている。この謎の世界に飛びこむ、キミたちの手助けにこの記事を贈る。ドラゴンクエストIII冒険記2。5日後、ドラクエIIIの世界で困らないための情報を満載した。いっしょにこの世界を楽しもうぜ！

アリアハンの城、城下街、岬の洞窟ナジミの塔など主要マップと気になっていたオープニングストーリーを完全に掲載！

ドラゴンクエストIII 冒険記2

DQⅢReport 1 ドラクエⅢレポート

新要素とストーリーが判明！



スタートの街アリアハン、魔王バラモスの存在などはわかっていても、どのようにゲームがスタートするのかは、これまで一切発表されてなかった。なぜ勇者が旅立つことになったのか、もっとも興味のあることにかかわらず、それは秘密とされてきた。しかし、発売を５日後に控えた今、キミたちにすべてを明かそう。勇者の旅立ちのストーリーすべてを！

そして、今回の取材で新たに判明した新事実をも明かそう。ⅡよりもはるかにグレードアップしたⅢ。その真実の姿に一歩踏みこんだスーパーレポートなのだ!!

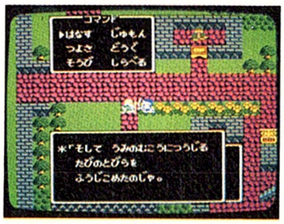
発売までの５日間を有意義にすごすために贈る、必本渾身のドラクエⅢ、冒険記だ。さあ、ドラクエⅢの新世界へ飛びこもう!!

アリアハンのすべてがわかったぞ。閉ざされた大陸だったのだ!!

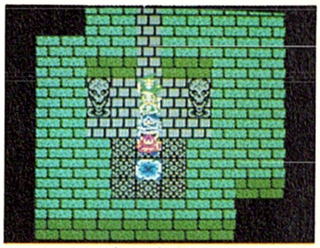
アリアハン大陸。ここからすべてがはじまるのだが、このアリアハンは他の大陸との接触を断った閉ざされた大陸だったのだ。

その昔、アリアハンはこの世界を治めていた強大な国だった。しかし、ある時戦争が起こり、多くの民が死んだ。そのために世界中の国が分裂し、アリアハンの力は衰えた。そしてアリアハンは他の国をつないでいた旅の扉を封印してしまったのだ。

さあ、閉ざされたアリアハンと他の国のと関係は？　さまざまな謎を乗せたまま、ドラクエⅢは発売される。その謎を解くのは、キミたちにほかならないから……！





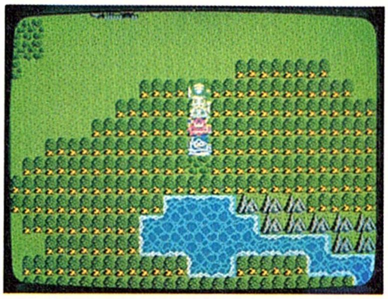


▲ここの旅の扉から新しい大陸へと渡っていく。どんな世界が広がっているのか。早く見てみたいね

そこに行くと地形が広がる「拡大地形」がある

フィールド上のある１ブロック、そこだけ周りと模様が違っている。いったい何なのかと近づいてみると、いきなり画面が切り換わり、地形が大きく拡大される。そこが拡大地形だ。

もちろんここには、重要なコトがある。歩いていて、いきなり地形が広がっていくのはなかなかスリリングな展開だ。さすがのドラクエⅢ。演出の芸が細かいぜ。



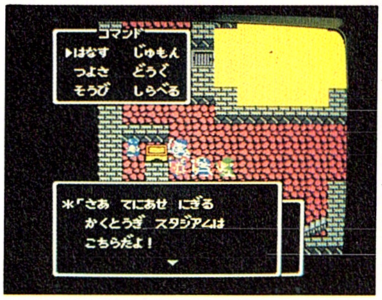
◀なんかあやしそう。で、近づいてみると……



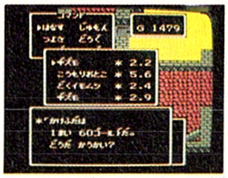
◀この通り、地形がパッと広がった。何があるんだろう

福引所にかわる新要素"格闘技スタジアム"

今回新しく入ったイベントの中で、もっとも注目できるのがこれ！　ある街には、格闘場があり、その勝敗を当てるというものがあるのだ。賭札を買い、狙ったモンスターが生き残れば的中！　そのモンスターのオッズ(賭率）X賭札１枚の値段、がもらえちゃうのだ。単なるお金かせぎのフィーチャーとは、一味ちがう熱さがあるぜ！



◀格闘技スタジアムというのが正式名称だ。アツそうな雰囲気だぜ！

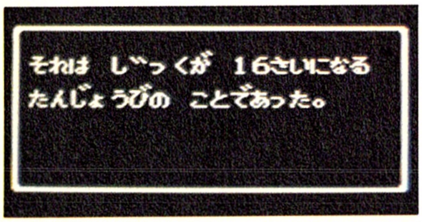


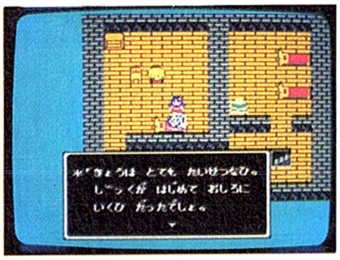
▲ここは１枚60ゴールドの賭金だ。どのモンスターに賭けようか。固い狙いか、それとも穴ねらいでいくか？

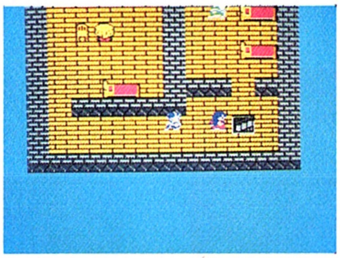


▲４匹のモンスターが登場して、バトル開始！　さあ、生き残るのはどいつだ？　キミの狙いは当るか？

オープニングストーリー～16歳の誕生日、それは旅立ちの日









▲街中を歩いていく。自動でやってくれるのだ

主人公、つまりキミが16歳の誕生日を迎えたその朝、壮大なるドラクエIIIの幕があける。

その場所は、アリアハンの街の左スミにある民家からだ。そこでさわやかに目覚めたキミは、ある人に連れられて城へとむかっていく。そう、キミはこの日、初めてアリアハンの王と謁見し、冒険の旅に立つことの許しをもらうことになっているのだ。

そしてキミは城の入口まで連れてこられる。おじけづいて後戻りしようとしてもそれはもうできない。

キミは城へ入っていくしかないのだ。城へ案内してくれた人は入口に立ち止まって、キミが城へ入っていくのを見守ってくれる。たったひとりで城へむかうキミは、期待と不安で胸がいっぱいだ。いったい王はどんな人なのか、どんな冒険になるのか…。さまざまな思いが頭の中をよぎる。

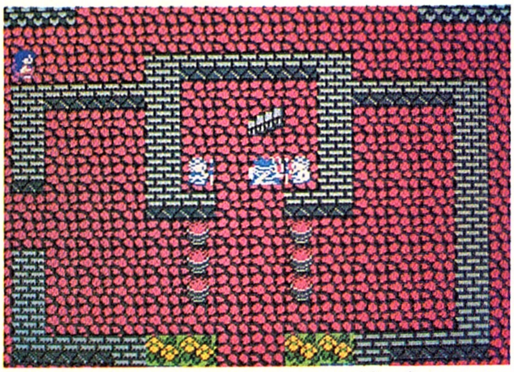
しかし、進んでいくしかない。さあ、城が見えてきた…!!

新しい勇者が今、生まれようとしている。



▲そして城の入口までやってきた。ここからはキミがコントロールして、王のところへ行くのだ

アリアハンを旅立つのだ!



城の中は思った以上に広い。やはり王の住むところとなれば、街に匹敵するぐらいの広さがあるということなのであろう。やはり、その中にはさまざまな人がいて、忙しそうにしていたり、ノンビリしていたり。

キミは中央にある2階への階段を上っていく。まず王様に会わなくては…。

2階はさすがに豪華だ。大きいジュータンが敷かれ、その奥に王様が王座に座って、キミの来訪を待っているようだ。脇には従者らしい人もいる。

「敵は魔王バラモスじゃ! いまだ世界の人々はその名前すら知らぬが、このままでは世界は魔王に滅ぼされるであろう。」

王はキミにショッキングな敵の話をしたのだった。



◀王宮の2階。このジュータンの先に王座があるのだ



◀敵は魔王バラモス。名前からして手強そうな相手だ



◀いったいどんなヤツなのだろうか。しかし、なぜ王様は知ってるのかな



◀そう、世界はバラモスの力によりピンチなのだ。キミが立つしかない



◀よし、行くぜ。燃えちゃうぜ。バラモスなんかひとひねりだ!

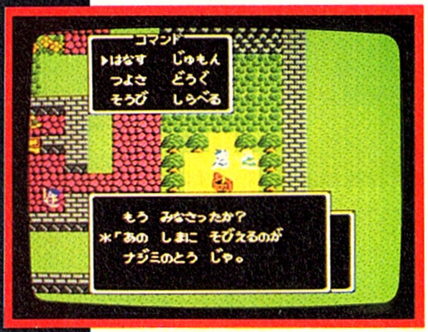
王はキミに一通り話すと、仲間の集めかたと、仲間用の武器を渡してくれたのだった。

とまあ、こんな風にストーリーが展開するのだ。I、IIに負けず劣らずのドラマチックなストーリーでしょ? しかも後々の伏線となるようなエピソードも織り混ぜてある。

この世界にキミが飛びこむのは5日後。もうちょっとの辛抱だ!

DQIII Report2 ドラクエIIIレポート

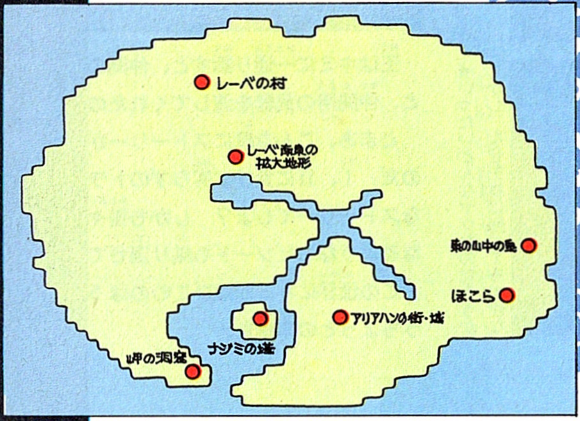
アリアハン大陸完全マップ!

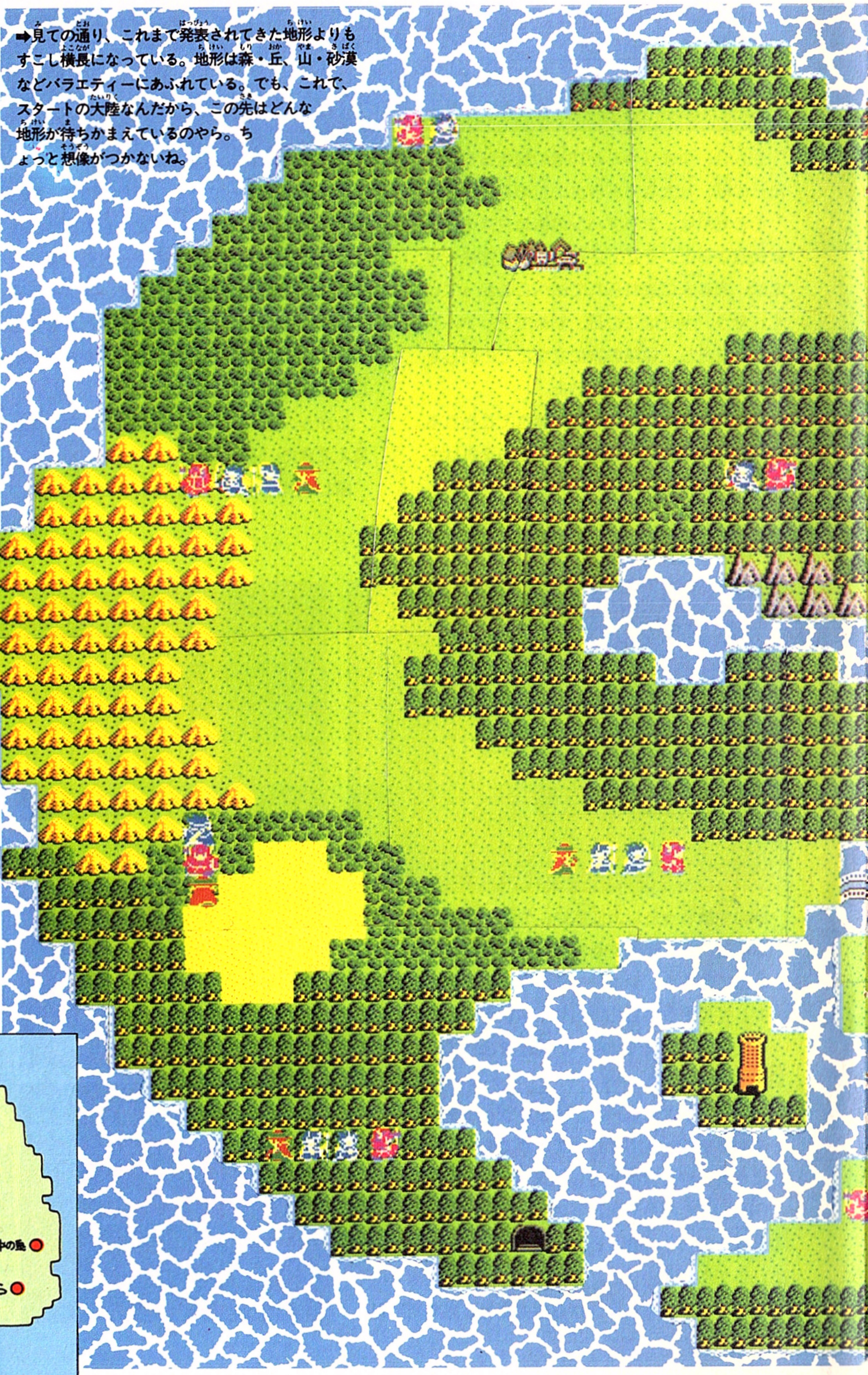


ようやく明らかになったアリアハン大陸全土。なんだ、小さい島じゃないかと思う人もいるんじゃないかな? とんでもない! これまでに発表された全土のマップと比較してみればいい。アリアハンが全世界中で、どれだけの割合を占めているか。そう考えれば、充分すぎるほど広いはずだ。さらに、中にあるイベントポイントの数は7つ。この面積からすると、ちょっと多いくらい。少なくともIIじゃこんなにたくさんはなかった。やはり、全世界中の総イベントポイント数60〜70というのは嘘、いつわりはなさそうだ。う一ん、このとてつもなさに思わず感心してしまう。

どのように進めていくのがアリアハン大陸攻略の近道か? 具体的なことは5日後にキミたち自身で見つけていってほしいんだけど、やっぱりまず、城から見えるナジミの塔へ行くのがいいんじゃないかな。どこかの洞窟を通っていくんだけどね。

それと、レベルが低いうちはあまり遠くへは行かないこと。アリアハンといっても、最後のほうは割と強い敵が現れるのだ。





➡見ての通り、これまで発表されてきた地形よりもすこし横長になっている。地形は森・丘、山・砂漠などバラエティーにあふれている。でも、これで、スタートの大陸なんだから、この先はどんな地形が待ちかまえているのやら。ちょっと想像がつかないね。

これがアリアハン大陸の完全マップだ。スタートの大陸にしてはちょっと広すぎるような気がしないわけではないが、とにかく、この大陸からすべての冒険がはじまる。大陸内にあるイベントポイント（街や迷宮、塔などフィールドに点在する重要な場所のこと）は7つもある。いきなり多いが、楽しませ、苦しませてくれることはまちがいない。まずは、この地形をじっくり見て、よーく考えてほしい！



アリアハンの街・城



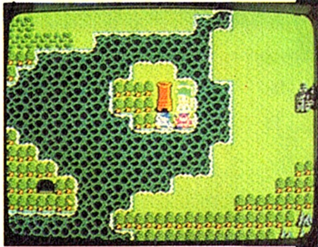
ご存知スタート地点だ。セーブとメンバー交換ができるところ

岬の洞窟



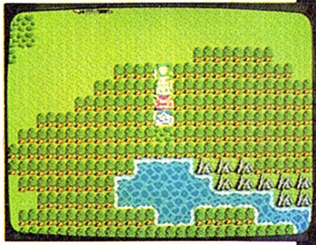
城の西に見えるナジミの塔へつながっている洞窟だ

ナジミの塔



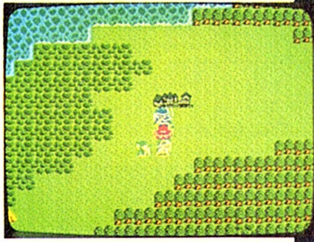
スタート後、最初の目的地がココ。塔の最上階に……！

レーベ南東の拡大地形



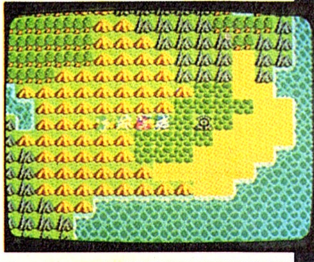
拡大地形だ。ここにある建物に入るにはどんなカギが必要？

レーベの村



ここの村は、拠点となる以外に重要なことがあるのだ

ほこら



老人がひとりいて、その時点でキミがすべきことを教えるぞ

東のはずれの泉



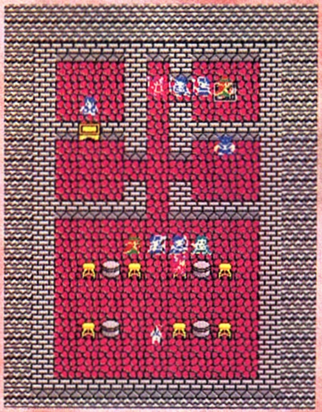
東のはずれの小さな泉。ここも拡大地形なのだ

完全公開！ 街の昼と夜・城

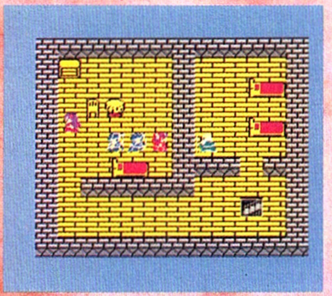


今回は、前号ではお見せできなかった街と城のすべてを見せちゃおう。特に気になるのは民家と城の全貌とその内容が、これでやっとわかるのだ。とは言っても、5日後が発売なんだから、すぐにわかることなんだけどね。え、その5日間が待ちきれない？ そんな人にこそ、ぜひともこのページを読んでもらいたいのです！
こうして、ドンとマップを載せると、とてつもなく広いように感じるけど、実際のところ、IIとさして変わりがない。もっともアリアハンとレーベに関してだけだけど。そのかわり城は広い。まさしく王宮といった雰囲気を漂わせている。
より洗練されてきたってことなんだろう。ボクたちプレイヤーを楽しませてくれる。うれしくなっちまうぜ。こんなゲームに巡り会えて！

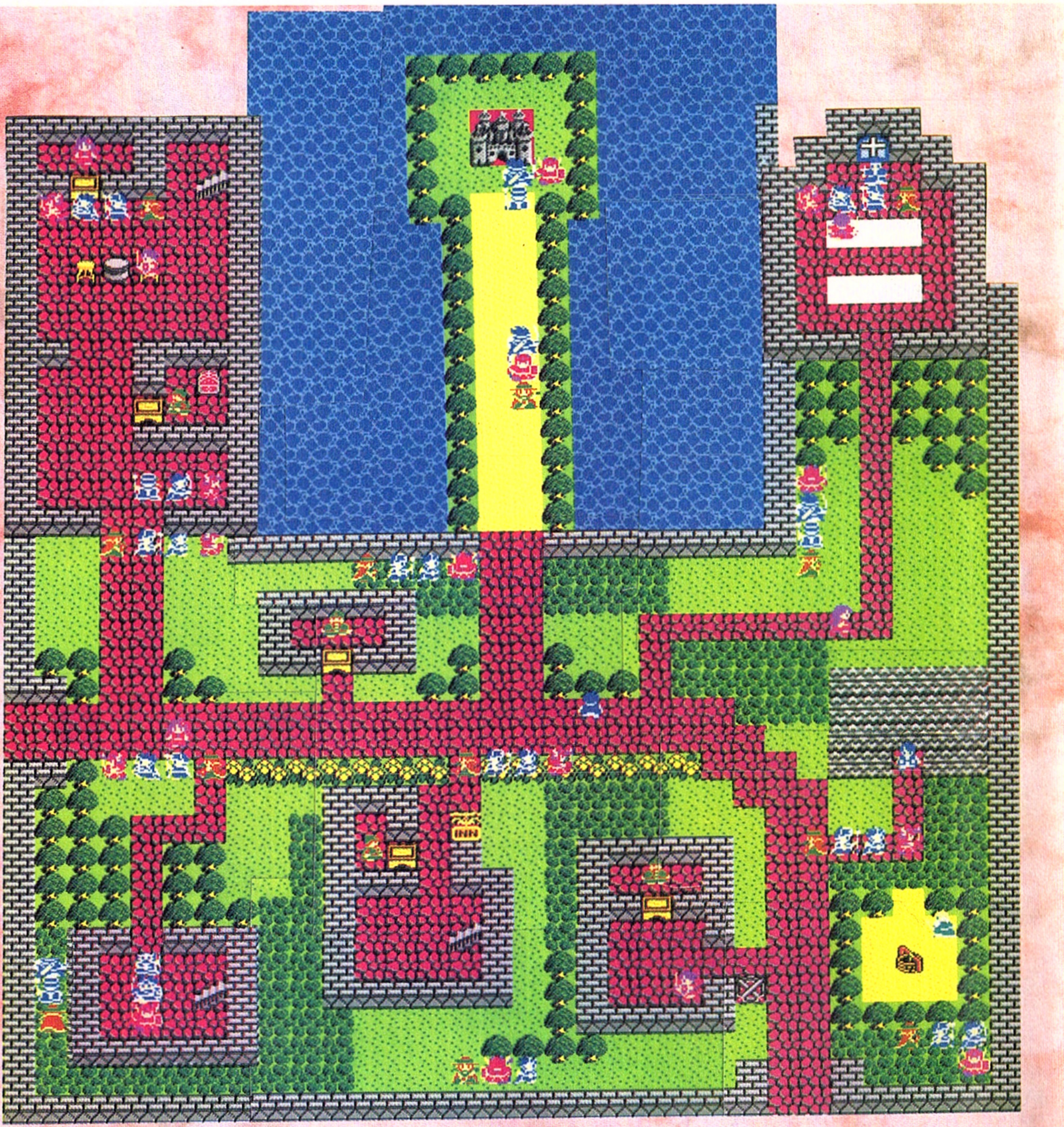
街



⬆酒場の2階、登録所のあるところだ。奥にはネコがいたりする。「にゃーん」



⬆ここはスタート地点。つまり、キミの家なのだ

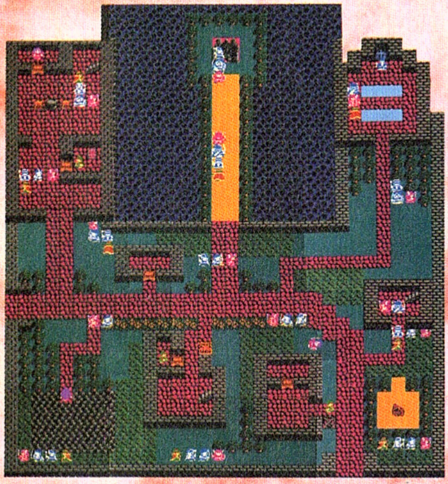


➡これが街のすべてだ。前号でお見せしたマップとは、ほんのちょっとだけ異なっている。左下の民家、つまりキミの家の中まで見えているだろっ！

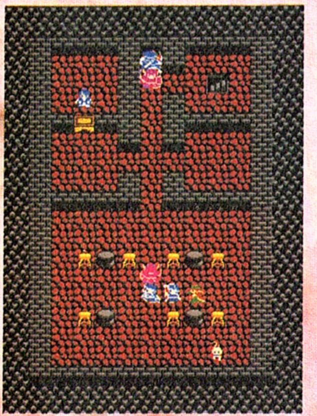
アリアハンの昼と夜。その違いは？

左のページが昼のアリアハン、この下にあるのが夜のアリアハンの街だ。昼と夜とはマップこそ変わらないが、キャラクターの配置がちょっと違う。そして昼には入れなかった民家も、夜なら入ることができる。とは言っても、夜聞くことができる話はほとんど意味がない。参考までに。

どっちにしろ、アリアハンの街は超重要なところ。どこに何があるかぐらいは把握しておこう。体力回復とか、生き返りとか、ボーッとしてても指が勝手に動いてくれるぐらいにはね。



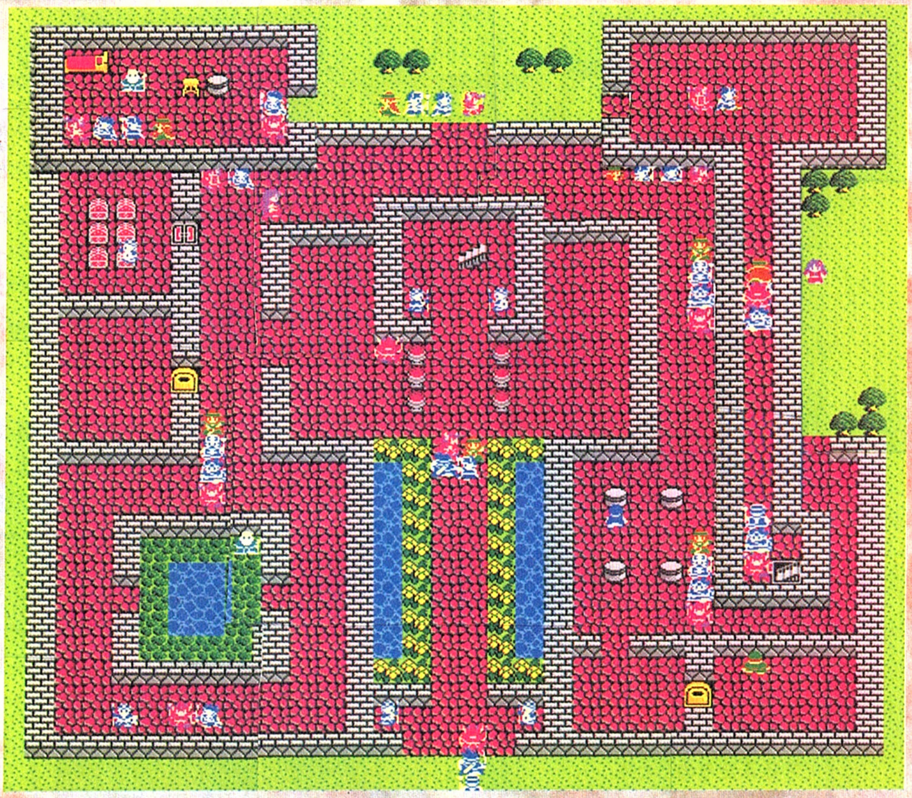
⬆夜の街といっても、けっこうにぎやかに感じられるのは、昼にはいかなかった人々がいるから。よーく見てみると、道端で寝っころがってるヤツもいたりする



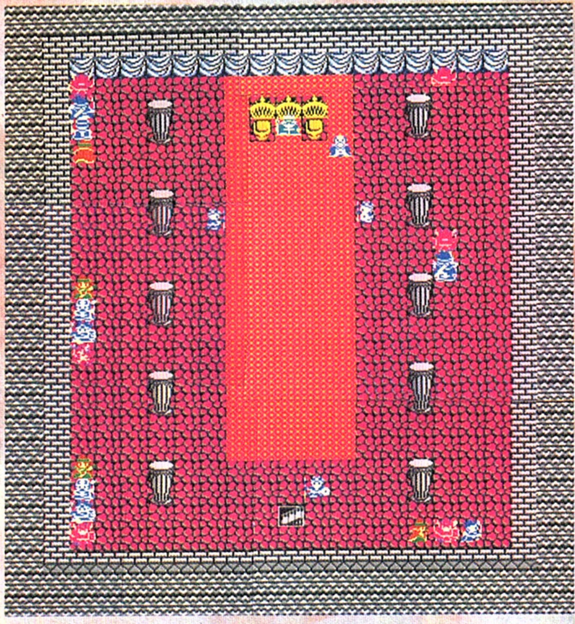
⬅酒場の夜は、人がいっぱい、ではなく、やはり人影はまばら。それでも呼び出せたり、登録できるのは……考えるのはよそう



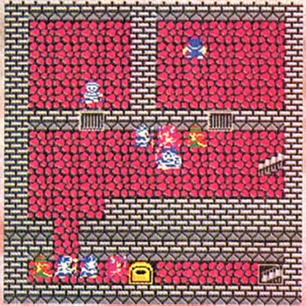
⬅昼はダンナが家の前で通せんぼしていた民家も、夜になると入れる。でもフツーの家庭だよ



⬆城の1階ではこれからの冒険に必要な情報を聞ける。カギが必要な部屋もあるので聞き漏らしのないようにね



⬅やっぱり王様である限り、広いところにいなきゃね。ここまで広くて、初めて王宮と言えるよね



⬆城の地下の牢獄。扉の向こうの階段はどこにつながっているのかな……？

城

広い城の中には人がたくさん。みんなに話を聞こう

城の完全マップはこれが初公開！ 第一印象としてはまずその広さ。IIよりもはるかに広いのだ。王様のいる2階も、これまでとは段違いで、じゅうたんなんかも敷きつめてあるゴージャスなものだ。すべてにおいて広く大きいドラクエIIIなのだ。

当然のことながら、城内にいる人々は、みんな重要な情報を持っている。ひとり残らず聞くように。もちろん、扉の向こうにいる人も例外ではない！

城・街の中で情報を集めよう



考えてみると、城が広くなったってことは、そこにいる人々の数も増えているということだよね。これは単純には喜べないコトなのであります。だって、チェックしとかなきゃならない情報が多くなるからね。コントローラーを握っている手を、鉛筆に持ち変える作業ってのは、ゲームがおもしろければおもしろいほど苦痛に感じられるのだ。で、ドラクエⅢでも、その苦痛を感じてしまうのかと思ったけど、アリアハンではそんなことはなかった。どういう事かというと、ひとつの情報を、いくつかに分けて色々な人に持たせてあるんだけど、それがうまい具合にかためてあって、プレイヤーは一通り話を聞けば、次に何をすればいいのかが明確に浮かび上がってくるのだ！ こういうところに感心させられちゃうんだよね。

EVENT POINT 1 アリアハン城

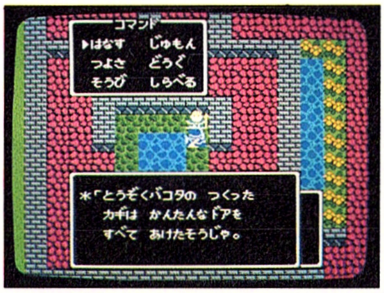
広い城なんだから、情報もいっぱいある。すべて聞きもらさずチェックするように！

扉のこっち側の人々

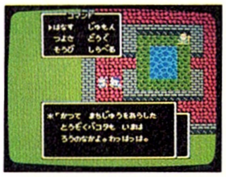
どういうことかと言うと、カギを使わなくても話のできる人たちのことだ。

彼らの話題の中心は、地下牢にいる盗賊バコタのこと。バコタって男はよっぽどのワルだったようだ。

お姫様と侍女もいる。お姫様の元気のよさがいいね。



◀「かんたんなドア」とは、城内、街、洞窟にある黄色いドアのことだ



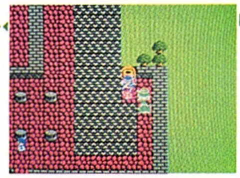
▲バコタってそんなにひどいヤツだったの？ ぜひバコタの活躍ぶりを一回見てみたいものだ。不謹慎かな？



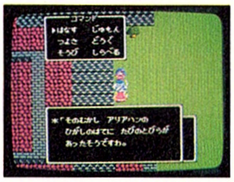
▲かわいそうに。必ずや魔王を倒して、自由に外へ出れるようにしてあげるからね。まかせてくれっ！

向こう側の人々

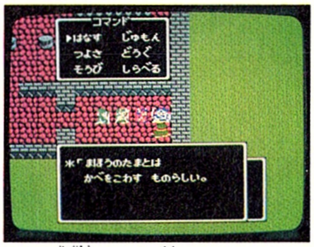
城内にある扉は6カ所。うち1カ所は盗賊のカギでは開かないし、もう1カ所は通路とつながっている。扉の向こうにある情報は4つだ。いずれも旅の扉に関する情報ばかりだ。ようするに、カギを手に入れれば、アリアハンから他の大陸へ行くことができるようになる。ということなのであろう。まったく親切な情報配置だよね。



◀ここでカギを使えば扉が開く



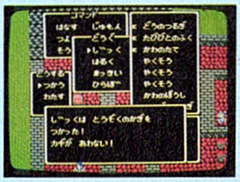
◀その向こうには女の子がいたぞ



▲この情報だけじゃ何のことだかさっぱり不明。聞いた情報を整理して、ひとつに組み立ててみよう

注意

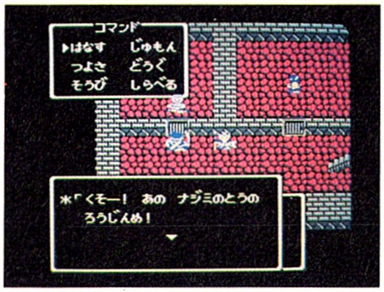
▼城内1Fの宝箱がある部屋のカギは、盗賊のカギでは開かないのだ。どこかでこの扉を開くカギを手に入れてこなきゃね



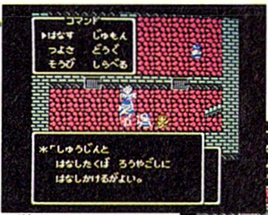
地下牢の人々

城の地下牢に捕らわれている囚人は2人。どちらかが、かの大盗賊バコタだろう。

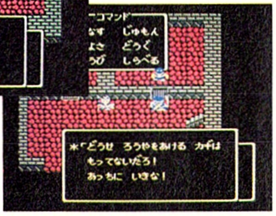
彼らに話を聞くには、牢屋ごしに話しかければいい、と牢の衛兵が教えてくれる。牢の前まで行き、近づいてきたところを見はからって話しかけてみよう。きっと役に立つコトが聞けるはずだ。



◀おや、なにやらいわくありげな口ぶり。重要な情報かもしれないぞ



▲話しかけるタイミングが意外に難しい。待っててもなかなか来なかったりするのだ



▼投げやりな態度。もしカギを持っていたら何かあるのかな？

EVENT POINT 2 アリアハンの城下街

街の情報と機能はしっかり把握しておきたい。最初のうちはかなり世話になるんだから!

武器屋・道具屋・宿屋

右にある写真、左からそれぞれ武器屋、道具屋、宿屋だ。さすがにスタートの街だけあって、みんな安い。とは言っても、敵から得られるお金が低いので、革のよろいひとつ買うのもなかなか苦労させられる。

反面、安くてありがたいのが薬草などの道具類。薬草なんかできるだけ多く持っていたいし、キメラの翼も最低ひとつはね。



▲いちばん高い武器は銅の剣だ。戦士に持たせたい。でも、ここでガマンして、レーベの街にはもっといい武器を



▲遠くへ行くときは、薬草をなるべく多くと、毒消し草を数個、キメラの翼を1個はもっておきたい

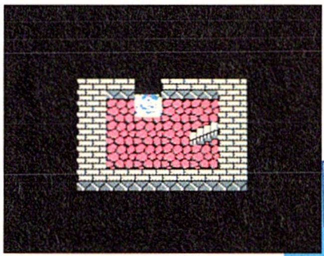


▲自分の家があるんだから、わざわざ宿屋に泊まる必要はなし。8ゴールドでも、節約しなきゃね

スタート地点の民家

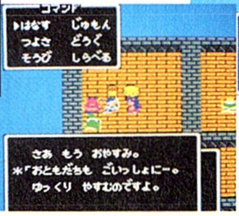
スタート地点であるキミの家。もちろん戻ってくることはできる。そして泊まることもできるのだ。なんたって自分の家なんだから。そこで何が起きるか、それは泊まってからのお楽しみ。でも、キミが損することはないので安心していていいよ。

もちろん、夜になって帰ってきても、同じように泊まることができる。



▲この家は1階に何もないんだよね。1階より2階の方が広い家もめずらしい…。ま、ゲームには関係ないけどね

▼自宅でお休み。やっぱり使い慣れたマクラだとゆっくり眠れるというもんだ





▲すがすがしい朝の目覚め。また冒険が始まる。自宅でゆっくり寝たから、ガンバルぞ

▼夜も変わらなく、泊まることができる。もちろん、朝に目覚めるのだ

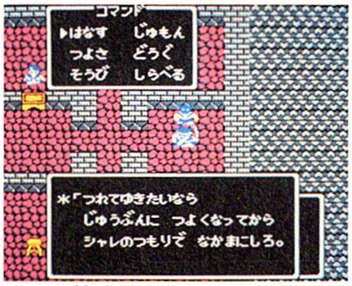


2階の人々

宿屋、酒場、民家にそれぞれ2階がある。それぞれたいした情報はないが、なかなか楽しませてくれる。

酒場の2階(登録所のあるところ)には2人+1匹のネコがいて、キャラクターに関する助言をしてくれる。いっしょにいるネコがなかなかかわいい。

たいした情報じゃないだけに、ゲームの世界の広さがより感じられるのだ。



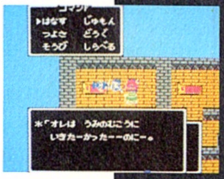
▲やはり遊び人には隠された能力なんかないようだ。最初から連れていくのはかなりツラそう



▲ここは民家の2階。夜だと中に入ることができる。で、その中にはどんな人がいるのかというと……ただの夫婦だったりする



◀宿屋の2階。前の部屋の男はどんなヤツ?



◀こんなヤツだ。このセリフは哀れだなあ

その他もろもろ

上にあげた以外にもさまざまな人がいて、情報がある。その中には重要なものもあれば、単なる会話に過ぎないものまでさまざま。

ということは、ゲーム進行に必要な情報でプレイヤーに目的を持たせ、関係ない会話でゲームの世界に奥行きをもたせている。IIではあまり感じなかったが、IIIになってより極立ってきた。やはり2Mの威力ってスゴイね。

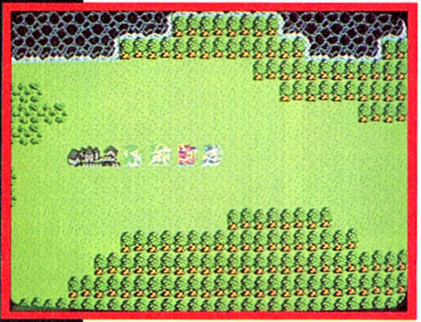


▲なんだか、危機感のないおねーちゃんだな



▲昔のアリアハンはどんなところだったのだろう……

レーベの村と塔への洞窟



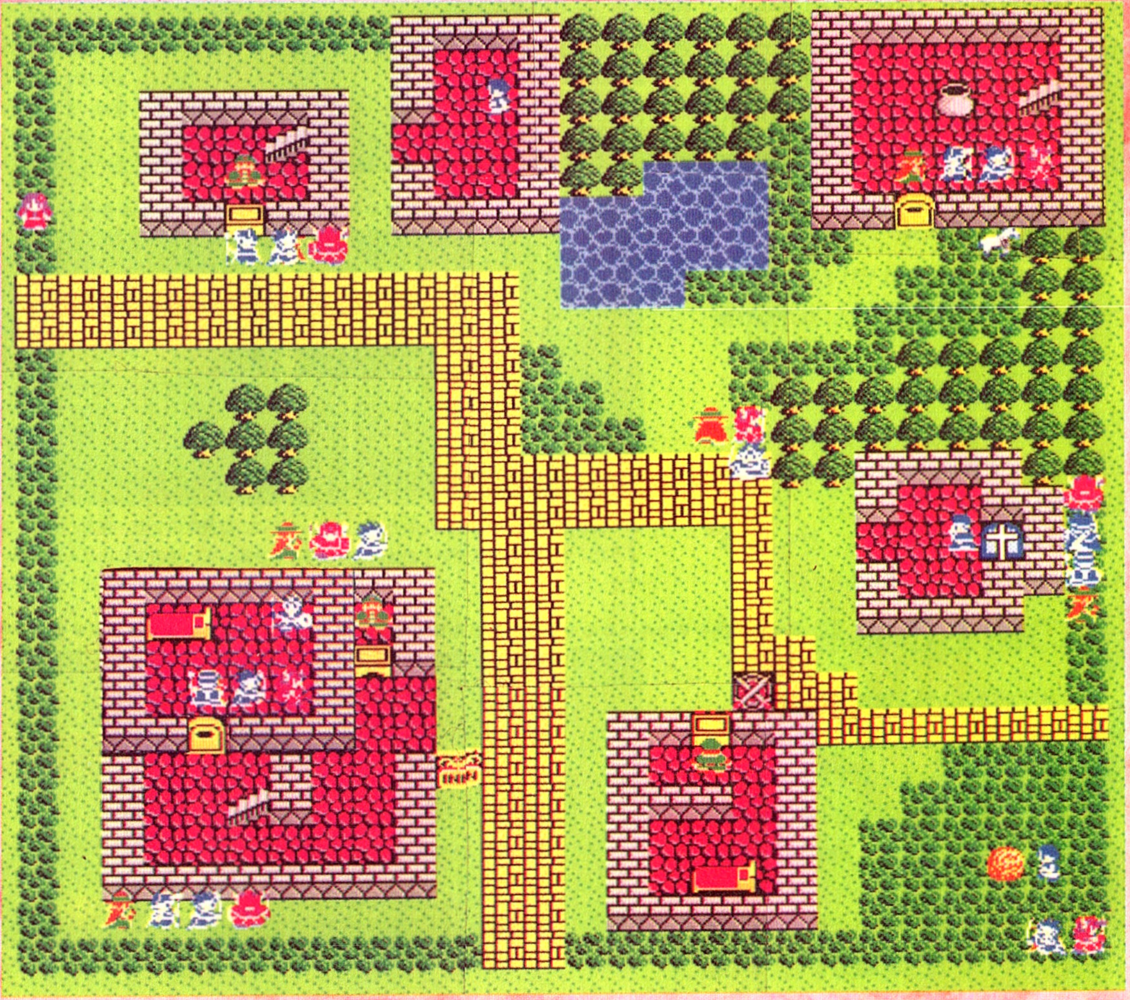
ここから先はわがファミコン必勝本で初公開のマップ。アリアハンの北東にあるレーベの街と、みんなずっと気になっていたと思う、ナジミの塔へ行くための洞窟のものだ。どうぞ、じっくりと納得のいくまで見てくれ。
それにしても、美しいのが、右ページ下にある、水に囲まれた迷宮だ。周りの水の色と、迷宮の色と模様が溶けこんでいて、ファンタスティック！　右上の洞窟だけじゃIIと同じで、味気ないもんね。しかも、この手の美しい迷宮は、もっと他にも違ったパターンでありそう。やっぱり2Mの力か、と新ためて認識してしまうのだ。
この迷宮は、アリアハン大陸上にある重要な地点、それも2ヵ所とつながっているのだ。右ページ、下のマップに見える水の部分がそのヒントなのだ。

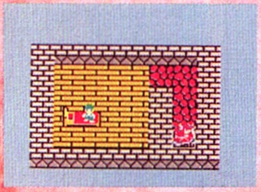
村

なにやら扉の向こうが恐ろしいカギを使って入ってみよう

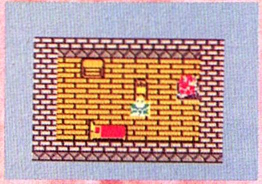
レーベの村の第一印象。それは扉が2つと階段が3つあることだ。左上の道具屋なんか、店の中に階段がある。単なる飾りだと思うけど、どうやったら入れるのか考えちゃうよね。また、扉も2つある。当然、カギを手に入れて、開け、中にいる人に話を聞かなきゃならない。
小さな村だけど、謎っぽいところがあったりして、思いっきり気になってしまうのだ。

➡ひと通り、武器・防具屋から、道具屋、宿屋などがそろっている。ある程度レベルアップしてからの拠点にしよう。やっぱ、安いとはいっても宿代でお金がかかると、かからないとではちがうからね。
それにしても、道具屋の中の階段が気になるなあ

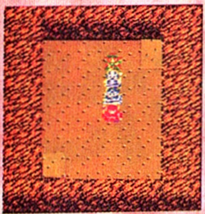




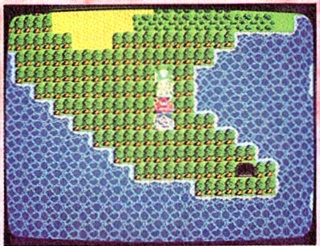
⬆宿屋の2階には、いたいけな子どもがひとり。話を聞いてみるとそれはそれはかわいそうなのだ。こんな子どもをも苦しめる魔物たち、許してはおけないぜ！



⬆この2階は、右上の扉つきの家の2階だ。老人がひとりいるだけだが、だいたいにおいて老人は重要な情報をにぎっている。この老人も例外ではない



↑このフロアを降りると、右にある洞窟に出るという訳だ。もちろんここにも敵は現れる。おおありくいクラスが主かな



←塔の西側にあるのが洞窟の入口。ここから左の小フロアへ



←なんでもIIと比較しちゃうのは良くないクセかも知れないけど、この迷宮の広さはIIのサマルトリアにある勇者の泉の洞窟ぐらいかな。さして広くはないのだ。ただ、違うのは、この洞窟は、勇者の泉のような目的がないこと。強いて目的をあげるとするなら、ある場所に行くためにはこの洞窟を通っていかなきゃならないってところかな

▲洞窟はIIとあまり変わっていない

このタイプの洞窟は、IIでおなじみすぎるほどのもの。だから説明しなくても、おおよそのことは判るよね。ただし、IIIでは迷宮全体がこのタイプではなく、洞窟だけがこのタイプになっている。

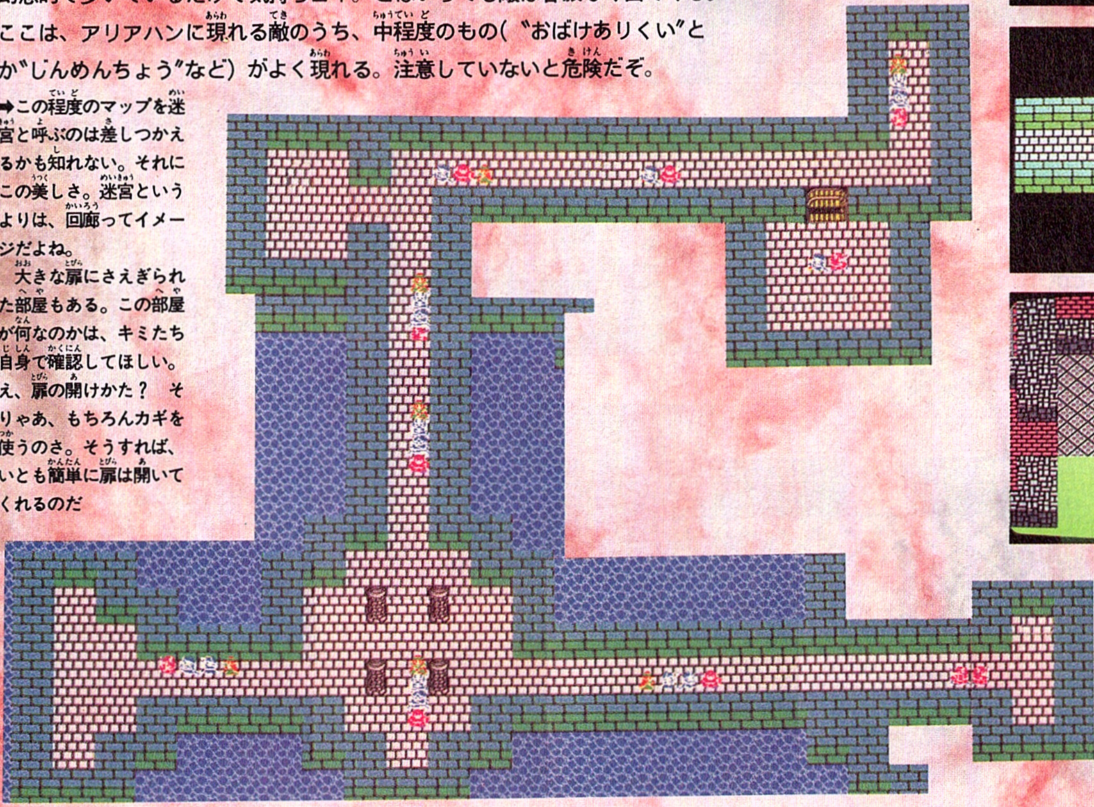
ダンジョン 窟

▼水に囲まれた迷宮。どこへ？

て、洞窟以外の迷宮のひとつがこのパターン。前にも触れたけど、とても幻想的で歩いているだけで気持ちヨイ。とはいっても敵は容赦なく出てくる。ここは、アリアハンに現れる敵のうち、中程度のもの（“おばけありくい”とか“じんめんちょう”など）がよく現れる。注意していないと危険だぞ。

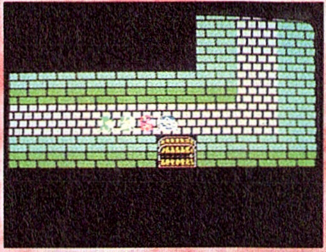
➡この程度のマップを迷宮と呼ぶのは差しつかえるかも知れない。それにこの美しさ。迷宮というよりは、回廊ってイメージだよね。

大きな扉にさえぎられた部屋もある。この部屋が何なのかは、キミたち自身で確認してほしい。え、扉の開けかた？　そりゃあ、もちろんカギを使うのさ。そうすれば、いとも簡単に扉は開いてくれるのだ

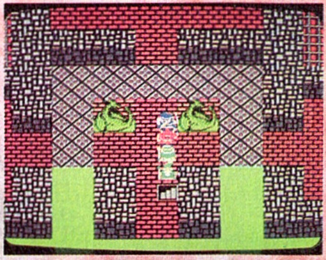




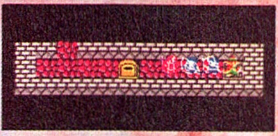
←はてさて、ここはいったいどこかしらん



←大きな扉の向こうには、いったい何があるのだろう

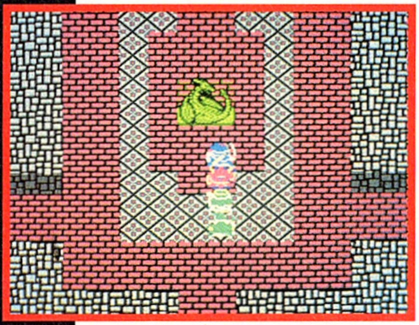


←明るい場所に出たぞ、ここを上へと昇っていくのだ



↑上半分が見えなくてわかりずらいけど、ここは一体どこにつながっているのだろう。どこかで見たことのある風景なんだけど

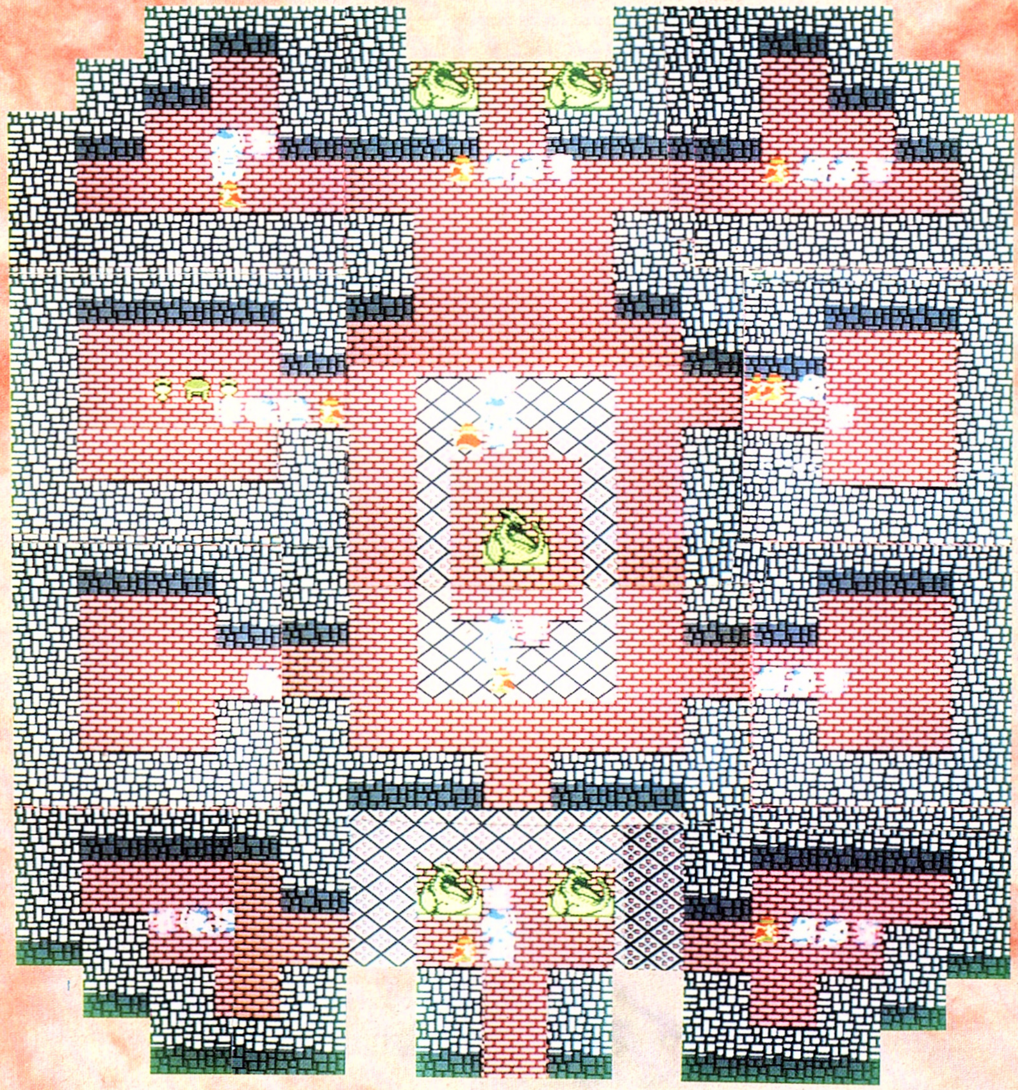
ついに判明！ナジミの塔だ



お待たせっ！　去年から、その存在は知られていたけれど、名前も何もわからなかったアリアハンの塔。ようやくその正体をみんなにお見せすることができるのだ。その名をナジミの塔という、4階建ての塔だ。マップはこの通りで、なかなか1フロアが広い。しかも敵キャラはそこそこ強いのが現れるのだ！
でも、ちゃんとその辺は考えてあり、救済の方法が用意されている。単に難しいだけじゃない。さすがはドラクエIII！
とりあえずこのマップをじっくり見てほしい。5日後の発売にそなえて、マップをおぼえておけば力強い味方になることはまちがいなし！
それにしても、この塔もキレイなグラフィックだよね。やっぱりスゴイぜ。

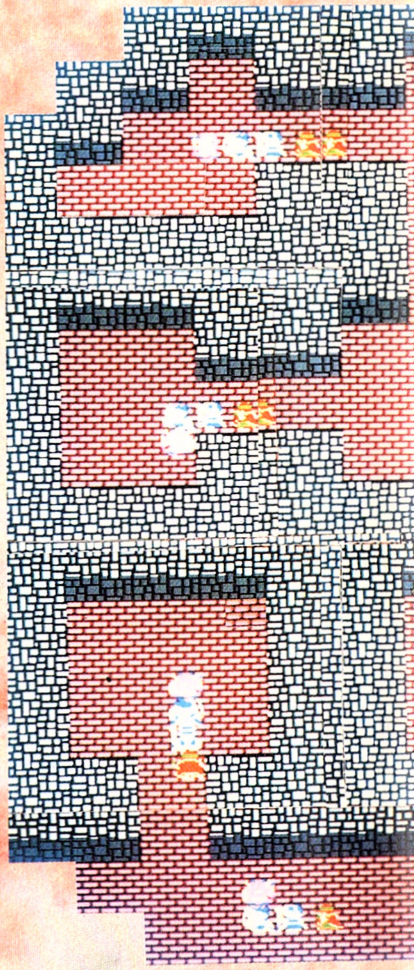
1F

ところどころにドラゴンの像が置いてある。緑色の像で、なかなかカッコいい。かなり広いフロアなので、敵との遭遇回数も多い。HPには注意していよう



2F

ほどほどの広さになって、色々探すにも（階段や宝箱）けっこう楽だ。ぐるぐる回ってみて、何があるか確かめてみよう



カギをもらわなきゃ、話にならない！

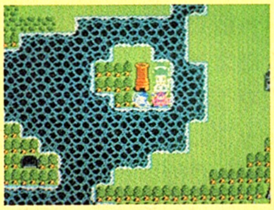
このナジミの塔の存在は、去年の10月ごろから判っていた。アリアハンの城が出ている写真の中に入っていたからね。そして、今ようやくそのマップをキミたちにお見せすることができる。

それにしても、このマップ。ちょっと広すぎるような気がするんだけど…。それなりに先へ進んだアトにこの位のマップが登場するなら、どうってことないけど、アリアハンの、しかもはじまった直後だからねぇ…。

塔

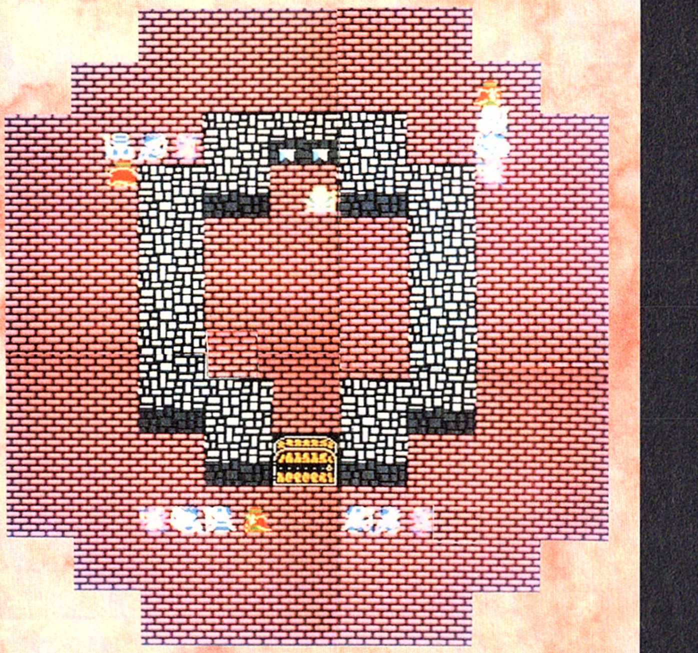
ただ、ちゃんと救済措置もある。塔のどこかにとても便利な場所(？)があるのだ。その位置さえ解れば、かなり楽になるぞ。

塔の外に出たところである。出たからと言って、何があるわけではない。ナジミの塔へは洞窟を通っていくからだ。こんなところに出ているヒマがあったら、さっさと上へ登っていこう



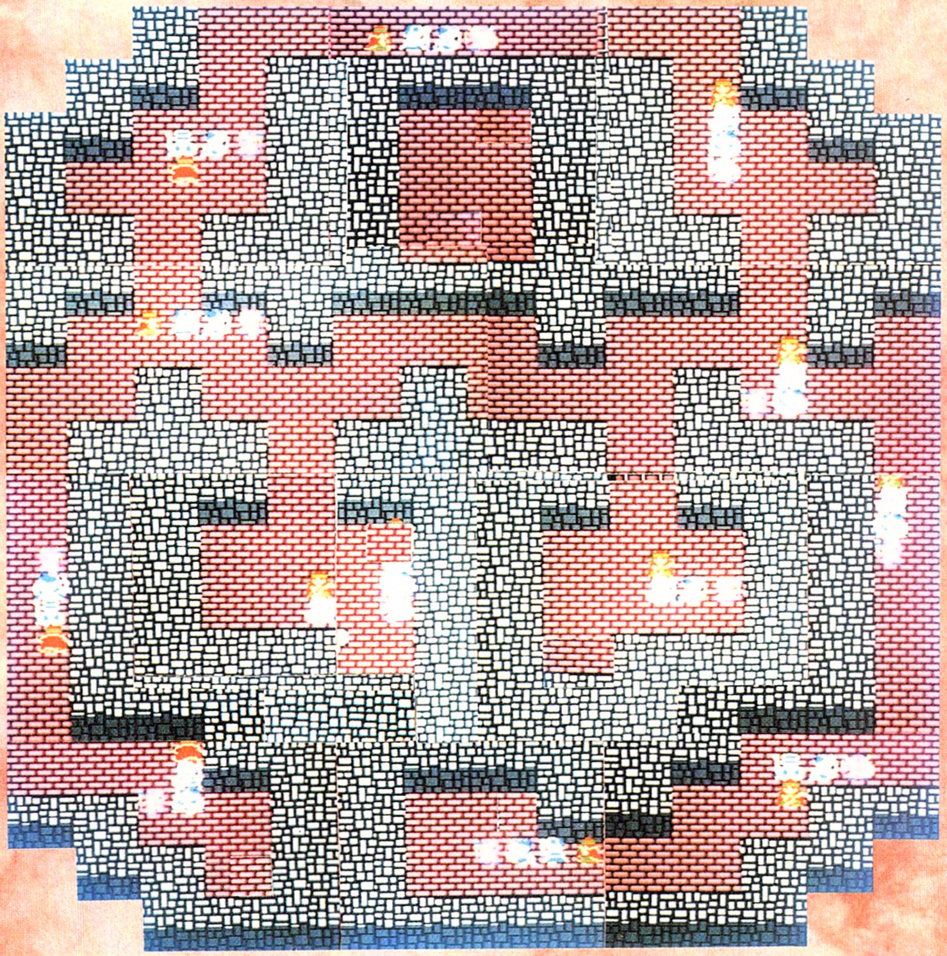
4F

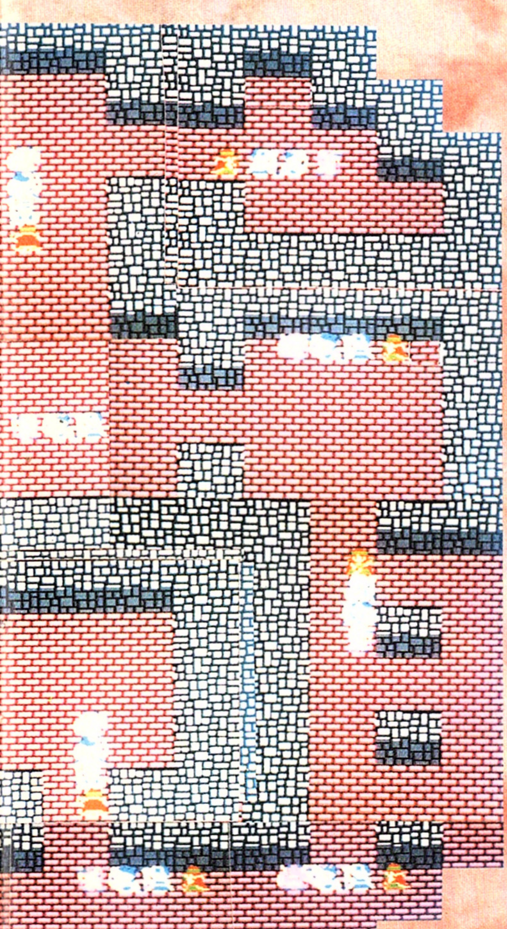
3階とはうってかわって小さいフロアだ。ドアの向こうに、老人がポツンとひとりいる。会って話をしてみるのは当然のことでありましょう



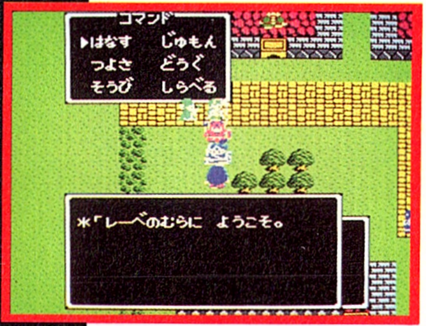
3F

やっと3階だ。まかり間違っても、へりの部分から外へ落ちないように。ここまで昇ってきたことを、ムダにはしないよう気をつけろ





アリアハン大陸大冒険記！



ここではアリアハンの街を出た後から、最終目的地、旅の扉があるいざないの洞窟までをダイジェスト版で紹介しよう。これまでにお見せしたマップと、このページさえあれば、とりあえずアリアハンはカンペキ！ってもんだ。
忘れちゃいないと思うけど、敵をやっつけまくって、じゅうぶんにレベルアップさせてから次のステップに臨むぐらいの慎重さは欲しい。むりやり低いレベルで突っこんでいっても、アトが苦しくなるだけなんだから、多少時間はかかっても、慎重に進めていくコト。急いで解いて、何があるというゲームじゃないしね。
ともかく、今回紹介したいざないの洞窟まではすんなりとプレイできるはず。この間にゲームに慣れておき、先に待ち受ける難関をクリアできるようになっておこう。

EVENT POINT 3 岬の洞窟～ナジミの塔

アリアハンの街界隈でレベルアップに励み勇者のレベルが4ぐらいになったら、岬の洞窟からナジミの塔へ入って行こう。マップ中には階段の位置は入っていないが、そんな見つけづらいところにあるワケじゃない。洞窟の形もそんなに複雑じゃないし。

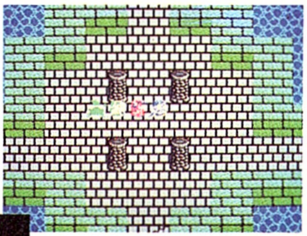
そして塔へ上っていく。1階から3階までがちょっと広いが、どこかにパーティーを助けてくれる人もいるはずだ。その人と会うことができれば戦いはずっと楽になる。

そして4階へ。塔の最上階だからして、何かあるのが普通だよね。

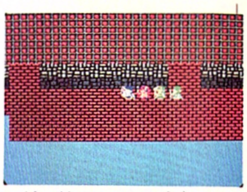
この塔での目的を達成すれば、情報収集の幅がぐっと広がるぞ。



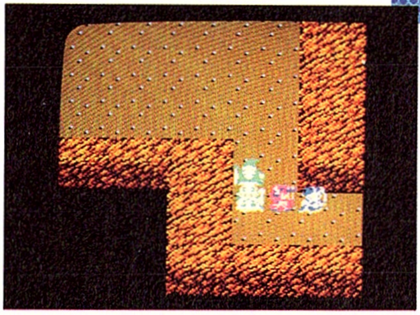
◀さあ、いよいよ中へ入っていくぞ……！



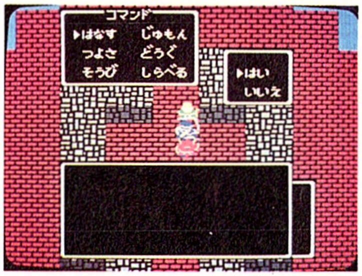
▶ずいぶんとキレイなところに出た。ここは？



▲塔の中も、やはり屋根の下は見えないシステムだ



◀ちょっと先は、見えないようになっている。IIと同じシステムだね



◀キミたちの前にいる老人は、いったい何を教えてくれるのか……？

EVENT POINT 4 レーベの街

レベルアップしてきたらこの街を拠点に！ それだけじゃない。重要な情報もいっぱいある。すべて聞き漏らすな！

アリアハン第2の街(村)、レーベ。ここに盗賊のカギを持ってやって来れるようなら、もうだいぶ進んだことになる。

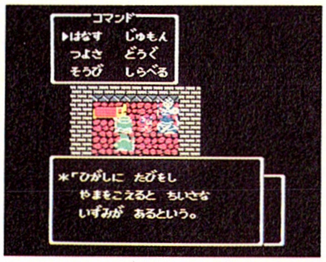
この村にもドアつきの部屋がいっぱいある。例によって重要な情報ばかりだから、見逃さないように。

また、せっせとお金を貯めていい武器に買い換えたりもしたい。この先、どんどん敵が強くなることを考えると、アリアハンの街で手に入る武器だけじゃ心もとないからね。

そして、ある重要なアイテムも忘れるな！



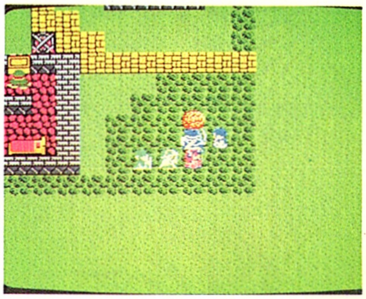
◀これは、拡大地形のことを言ってるんだね



▶どうやら、東の山中の泉のことを言ってるようだね







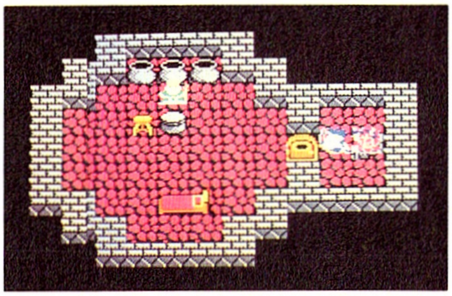
◀岩を動かしたらホメてくれた。何か意味があるのかな？

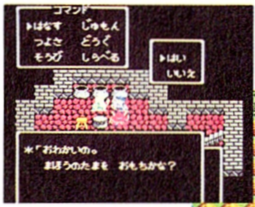
EVENT POINT 5 ほこら

アリアハンの街の東にポツンとあるほこらだ。立ち寄って、キミがいざないの洞窟へ行く資格があるかどうか、話を聞こう

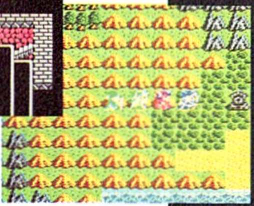
アリアハンの東にあるほこら、ここにはひとりの老人が住んでいる。と言ってもカギがないと話すことはできないけどね。

で、この老人は何かというと、別にアイテムをくれるワケではない。キミがいざないの洞窟へ行く資格があるかどうかをチェックしているのだ。その条件とは……レーベの村にカギを持って行った人ならわかるはず。





▲魔法の玉はちゃんと忘れずに手に入れてきたかな？



▼こんなところにポツンとほこらがあるとはねえ……

EVENT POINT 6 拡大地形2ヵ所

1ヵ所は謎、もう1ヵ所はいざないの洞窟があるところだ。敵は現れないので、じっくりと調べよう

レーベ南東部

ここにある建物には、盗賊のカギでは入ることができない。カギが合わないのだ。

見たところ、城の地下にある牢屋のドアと同じ形をしている。どちらにしても、アリアハンの外に1回出なきゃね。



東の山中の泉

ほこらを越え、ほどなく北に行ったところにある拡大地形がここだ。いざないの洞窟は、ここの奥にある、ぽっかり開いた穴から入るのだ。いよいよクライマックス！



▲ここが泉だ。この位置から1歩前に進んでみると、地形が拡大されて……

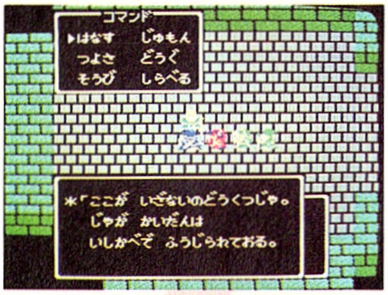


▼はい、この通り。どこかに洞窟の入口があるはずだ

EVENT POINT 7 いざないの洞窟

アリアハンの東の果て。洞窟の名前からすると、かなり重要なコトが隠されていそうな雰囲気だ！

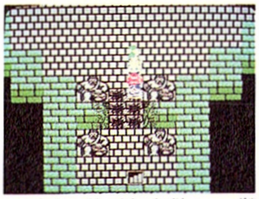
▶この老人の話を聞けば、ここで何をすればいいのか解かるはず。そう、あのアイテムを使うのさっ



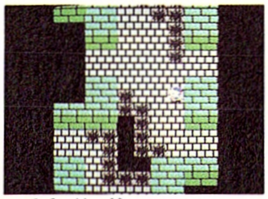
穴の中に入っていくと、そこには緑色の壁の迷宮が広がっている。ここがいざないの洞窟だ。これまでに集めた情報とアイテムを使って、この洞窟内での目的を果たそう。

ただし、迷宮は広く、しかもところどころにある黒い部分は落とし穴で、そこに落ちると必ず決まったフロアに出てしまう。現れる敵も、キャタピラーやまほうつかいなどの手強いものばかり。

この迷宮を越えたとき、新しい大陸が……

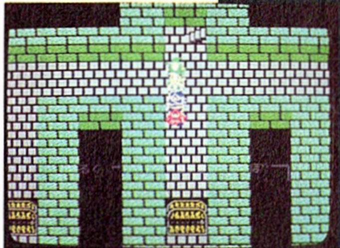


▲不気味な像の奥に階段が！早く降りていこう

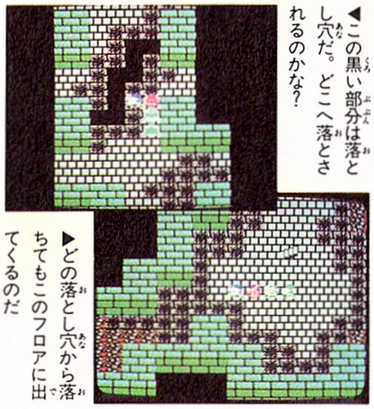


▲色々、別れ道があるけど、どっちへ進んでいったらいいのだろう

▶ドアがならんでいる。どっちへ行くのが正解だ？



◀この黒い部分は落とし穴だ。どこへ落とされるのかな？



▶どの落とし穴から落ちてもこのフロアに出てくるのだ

この先には!!

真っすぐ続く一本道。扉の奥にはどんなことがあるのだろうか？



敵の性格をつかんで戦おう



アリアハンに現れる敵キャラは、この13種。たいして多くないけど、そうは感じさせないのだ。なぜか。とにかく出現パターンがバラエティーに富んでいるのである。１匹の敵がまとめて４～８匹もドン、と出てきたかと思うと、４匹現れた敵がすべて違っていたり。そのようなパターンの多さにかけては、何も言うことがないくらい。もはや感動モンである。

敵キャラの種類は150種に近いという。この調子で出てきたら、ゲームの進行を楽しむより、戦闘のほうが楽しくなっちゃうような気がするよね。

でも、敵が多いときは気をつけよう。HPの低いキャラクターがいつの間にか死にかけているなんてことは、よくある話なんだから。

アリアハンに現れる敵キャラの傾向と対策

アリアハンに現れる敵たちは、みんなHPが低めである。やっぱりザコキャラばっかりなワケだな。と言っても、それは単独で現れたときのこと。こっちが４人のぶん、敵キャラも大量に現れる。３匹、４匹はあたり前。５匹以上で現れることも普通だ。

そこで注意しなきゃならないのは、HPが低い仲間のこと。例えば魔法使いや僧侶などは、ちょっと連打されるとすぐやられてしまう。教会でレベル×20のお金を払うのもしゃく。やはり、常に注意しているしかないのだ。



スライム

おなじみと言えばこれほどおなじみのキャラはいない。相変わらず弱く、スタート直後のカモキャラだ。



おおがらす

まずは、コイツとスライムのコンビをやっつけまくってレベルアップしよう。攻撃力がちょっと強いけどHPが８～10程度。



おおありくい

HPは10前後でたいして高くないけど、おおがらすよりも高い攻撃力がある。群れで出てこられると、ちょっと大変かな？



いっかくうさぎ

姿、形はなかなかかわいらしいんだけど、割と強かったりする。でも、HPはやっぱり10ぐらいなので、簡単に倒せる。



アルミラージ

いっかくうさぎと同じ姿だけどこっちの方がはるかに手強い。ラリホーの呪文を使いまくるからだ。眠らされるとツライ。



フロッガー

巨大なカエル。これといった特徴はなく、普通の攻撃をしてくるだけだ。３匹並ぶとちょっと気持ち悪い。



じんめんちょう

マヌーサの呪文を唱え、こちらを幻につつんでしまう。効き目がIIよりも良くなっているので、攻撃が当りにくいのだ。



バブルスライム

ナジミの塔の中に多く現れる。相変わらず毒を持っているので、塔に入るときは、毒消し草を忘れずに持っていきたい。



ホイミスライム

ホイミしまくる特徴はIIのときと変わりない。相手にしないでさっさと逃げちゃうのが手かも。東部に多く現れるぞ。



おばけありくい

おおありくいの強力版。それだけにやはり強く、HPもそこそこ高い。でもお金が多いので、やっつけてかせぐ手も！



さそりばち

HPは15ぐらいで高くはないけど、攻撃力が高い。３、４匹で現れたときは要注意。HPの低いキャラなんかすぐやられるぞ。



まほうつかい

今回紹介した敵キャラの中で、唯一人間型のキャラ。メラの呪文を使いまくるので危険。弱いうちは迷わず逃げるべし。



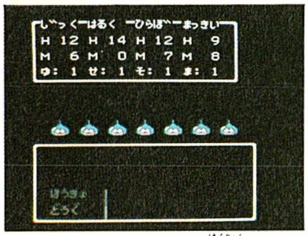
キャタピラー

HPが40～45とかなり高く、攻撃力もそれなりに高い。ただ、同時出現数が少い。呪文で大きなダメージを与えよう。

敵キャラの出現フォーメーションを考えてみよう

1. とにかく数で勝負！―1種類大量型―

スライムやバブルスライムなどの7〜8匹同時出現パターンがこれに当たる。とにかく全員で、もっとも有効な攻撃をしまくるしかない。勇者、戦士は戦う、魔法使いは呪文、僧侶はそのときのHPの状態で、余裕のあるときは攻撃、危なさそうなのがいるときはホイミの呪文を使おう。油断してるとものすごく痛い目に会わされるぞ！



▲なんてったって、これは迫力あります。いきなりスライム7匹。最高8匹出現する



▲バブルスライムってのも、ちょっとすごい。まともに戦ったら大変そう



▲まほうつかいは大きいため4匹で一杯。でも強いからとても危険なパーティーだ

2. 現れただけでキレイになる―混合大量型―

1種類の敵キャラが、同時に1匹づつ4匹現れたりする。こんなときは、まず確実に敵の数を減らしていくこと。強いキャラクターを強い敵にぶつけるのではなく、一撃でやっつけられそうな敵をひとつひとつ確実にやっつけていくこと。そして、最後に残った敵キャラを全員で袋叩きにしてやる。このパターンで攻めてみよう。



◀スライムが一匹だけ小さくいるというのがご愛敬



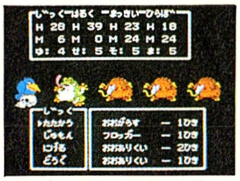
◀なんてカラフル、キレイ！　でもやっかいな敵ばっかり

3. その他バラエティーに富んだパーティーがあるぞ！

これだけしか紹介できなかったけど、きっとさまざまなパターンがある。例えば複数2種混合などいっぱい。でも、それらの戦いかたに共通して言えるのは、ちょっとでも危なさそうと思ったら、すぐ何らかの手をうつこと。HPを早めに回復しておいたりとかね。あと、自分の能力をつかんでおくこと、おおよその力をつかんでおけばかなり楽になる。



▲スライムとおおがらすの混合でも、合計7匹ならぶとちょっと危険。まずおおがらすをやっつけていこう。



▲おおありくい2匹と1匹じゃなくて、3匹にまとめてほしかった……。とりあえず、そのおおありくいから倒すのが手だな



◀これまたかわいらしい右端のスライム。当然最後で、まずフロッガーから

はたして役に立つか……パーティーアタック

仲間を攻撃することができるパーティーアタックは何の役に立つのか。写真ではアルミラージに眠らされているキャラを、魔法使いが起こしているところだ。3のダメージで起きたが、こんなことするよりも、無理にでも戦うのがいい。勝手に起きてくれるのを待ったほうがよいものね。



▲おっと、アルミラージ得意のラリホーで勇者じっくが眠ってしまった。起さないといけないかな？



▲で、魔法使いまっきいに起す役目をまかせる。まちがっても戦士はるくなんかにやらせちゃいけないよ



▲そしてまっきいの攻撃！　果たしてちゃんとじっくは起きてくれるのか。ちょっと不安だなあ……

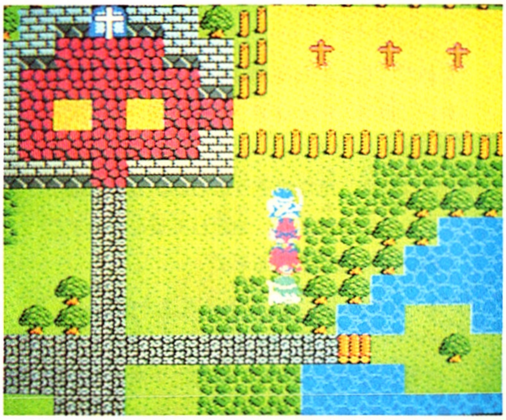


▲大成功！　じっくは3ポイントのダメージを受けたが、ちゃんと目をさました。でも、放っといても起きたような気も……

ドラゴンクエストIII 2大特集

1 (特集I) ドラゴンクエストIII冒険記2

お待たせしましたっ！ アリアハン大陸の全マップ大公開!! 町やフィールドはもちろん、ダンジョンや塔まで、すべてがわかっちゃうぞ。もうドラクエIIIを手にしたキミ。これさえあれば、アリアハン攻略は完璧だ。ぜったいに見といてソンはない最新情報なのだ！



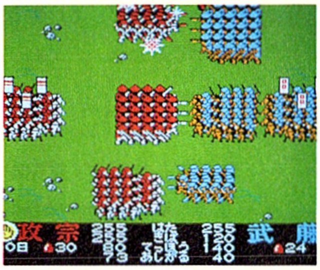
57 (特集II) DRAGONQUEST III DATA FILE

いよいよ連載スタート！ この書き込み式ファイルは、HIPPONがキミに送るキミだけのオリジナル攻略本なのだ。自分でデータを記入して、自分だけのドラクエIII攻略本を作っちゃおう。毎回ついてくるこのファイナルを集めれば、1冊の攻略本が完成するゾ。

初心者歓迎！ シミュレーション・ゲーム入門講座

独眼竜正宗／武田信玄／ヌーイーゼン／砂漠の狐／信長の野望

27 '88年はシミュレーションゲームの時代だ！ そんなことを言った人がいる。その言葉を裏付けるかのように早くもシミュレーションゲーム・ラッシュが訪れた。でも、シミュレーションゲームって何？ そんな人のための講座です。



最新ソフト徹底紹介 | HOT GAME SCANNER

34 **魂斗羅**
アーケードで大人気のシューティングアクションの決定版！

38 **ゴルゴ13**
ハードアクション・アニメの傑作「ゴルゴ13」がＦＣに！

40 **アルカノイド2**
専用コントローラーつき。ニューブロックくずしだ!!

42 **エキサイティング・サッカー**
コナミ、エキサイティングシリーズ第５弾の登場だぁ！

44 **仮面ライダー倶楽部**
ポコ、ポコ、ポコ。コミカル仮面ライダー大あばれ！

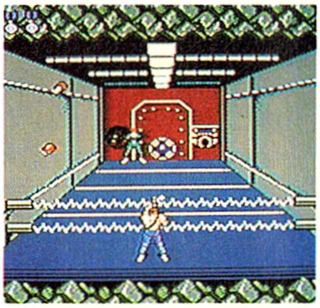
46 **松本亨の株式必勝学**
お父さん集まれ！ お待たせ株シミュレーションだ。

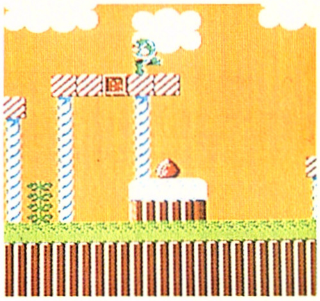
50 **横浜港連続殺人事件**
神宮寺＆御苑洋子。横浜を舞台に名コンビの復活だ。

86 **ファイアーバム**
炎つかいの子バムが大活躍。ボスキャラがでっかいぞ。

88 **プレデター**
シュワルツェネッガーはやっぱりアクションの王様だ。

90 **エリュシオン**
キャラの選択によって敵や背景まで変化するＲＰＧ。





NEW SOFT STREET

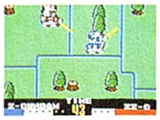
114 鉄腕アトム
115 信長の野望・全国版
116 釣りキチ三平
117 不動明王伝アシュラナータ
118 レプリカート
119 ナポレオン戦記
120 ファミコン探偵倶楽部／仮面ライダーブラック／1943
121 イース／飛龍の拳2／ファミコン地獄耳

RPG・Q&Aスペシャル

58 ウィザードリィ 困ったときの110番

ウィザードリィで悩んでいる人はまだまだ多いはず。困った時にこれさえあればもう完璧だ！

77 必勝テク道場



ウィザードリィにSDガンダム。悩みがあれば当道場へ入門あれ。基礎から何でも御相談に応じます。キミもハガキで入門しようぜ！

93 バグボーイクラブ

裏ワザいっぱい！ ギャグいっぱい!! ためになる情報から“お笑い”まで。バグボーイたちが集まって、今回もめいっぱい元気におとどけします！

52 連載 ファミリーテニス・クラブ

神和住みそコーチのテクニックがますます冴える。今回は良いコーチになるためのレッスンだ！

54 連載 ファミリースタジアム'87

スポック文二のファミスタ'87ならなんでもコイのコーナーだ。キミ達の応援がすべてだぞ！

76 新連載 FAMI-COM FREE TALK

今号から登場した新コーナー。ゲーム大好き人間なら誰でもOK。参加はおハガキでね。

20 FAMI-COM NEWS STATION

読者が選んだほしいソフトTOP30／おもちゃ店売れ筋TOP10／パソコンゲームTOP10／アーケードゲームTOP5

22 FAMI-COM. SOFT SCRAMBLE

24 INFORMATION

110 PCエンジンクラブ

アーケードで超人気の「R−TYPE」が再現された。PCファン必見の最新情報だ！

108 プレゼントのお知らせ

No.1. SUPER GOLDプレゼント

No.2. アンケート・ハガキプレゼント

122 新作スケジュール表

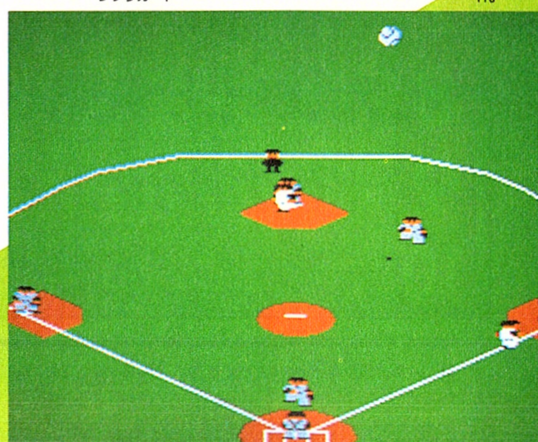
124 必勝本カレンダー

次号のお知らせ



ゲーム別さくいん

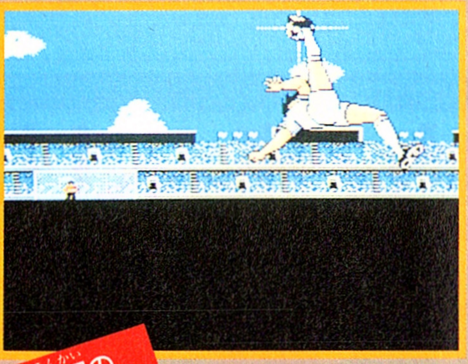
アルカノイド2……40、41
R・TYPE……110〜112
イース……121
1943……120
ウィザードリィ……70〜74、78、79、96
エアフット……99
エキサイティング・サッカー……42、43
エキサイティング・ベースボール……94
SDガンダム……82〜84
F1レース……96
エリュシオン……90〜92
仮面ライダー倶楽部……44、45
仮面ライダーブラック……120
京都龍の寺殺人事件……85、98
銀河の三人……98
ゲゲゲの鬼太郎2……97
コナミワイワイワールド……94
ゴルゴ13……38、39
魂斗羅……34〜37
砂漠の狐……31
大戦略……31
武田信玄……31
釣りキチ三平……116
鉄腕アトム……114
独眼竜政宗……31
ドラゴンクエストIII……2〜17、56〜68
ナポレオン戦記……31、119
ヌーイーゼン……31
信長の野望・全国版……32、115
飛龍拳2……121
ファイアーバム……86、87
ファイナルファンタジー……80、81、99
ファミコン探偵倶楽部……120
ファミリーサーキット……95
ファミリースタジアム……95
ファミリースタジアム'87……54、55、85
ファミリーテニス……52、53、99
不動明王伝アシュラナータ……117
フリートコマンダー……31
プレデター……88、89
マッピング……85
松本亨の株式必勝学……46、47
桃太郎伝説……85
遊遊人生……112
横浜港連続殺人事件……50、51
レプリカート……118



●ファミコン・ニュース・ステーション

FAMI-COM. NEWS STATION

最新情報満載のこのコーナー。今回は2月10日を目前にして、どんな動きが見られるのか、楽しみなところ。しばらくは、このコーナー、目が離せません。



今回の注目ソフト

23位→8位→2位と着実に順位を上げた「キャプテン翼」。人気キャラクター翼くんがゲームの世界で大活躍！

読者がえらんだほしいソフト

「ファミコン必勝本」Vol.3のアンケート・ハガキより

TOP 30

Vol.3のアンケート・ハガキを集計したほしいソフトのTOP30だ。「ドラクエIII」人気に圧倒されてか、新作の本数が少ないからか、なかなか新しいゲーム・タイトルが顔を出さないなぁ。いずれにせよ、今回の集計がドラクエIII発売前最後の集計だから、今後の得点の行方が気になるところ。ところで、次号から集計の方法が変わります。お楽しみに。



トップテン大変動！キャラとシミュレーションが大躍進

ついに、ついにドラクエIIIの発売来たる。9月にいきなり1位で初登場以来、常に200点台のぶっちぎりの強さでとうとうV10達成。ただ脱帽。

今回上位にくい込んできたのがさすがに人気のキャラもの。超人気の翼は2位、発売が待たれる。ライダー、スケバンは20位台からの大躍進。またシミュレーション陣も地力を発揮。政宗、信長が順位を上げた。そんな中でシューティングで気をはくガンスモークの4位は脅威的。いきなりトップテン入りのドナルドは大穴か。サッカーはエキサイトするか。とにかく順位は予断を許さない。(自駄松)



順位	前回	タイトル	メーカー	得点
1	1	ドラゴンクエストIII	エニックス	273
2	8	キャプテン翼	テクモ	49
3	10	独眼竜政宗	ナムコ	48
4	25	ガンスモーク	カプコン	27
5	28	仮面ライダー倶楽部	バンダイ	25
6	21	スケバン刑事III	東映動画	24
7	14	信長の野望全国版	光栄	23
8	2	ファミリースタジアム'87	ナムコ	22
9	—	ドナルドランド	データイースト	21
10	—	エキサイティング・サッカー	コナミ	20

順位	前回	タイトル	メーカー
11	3	コナミワイワイワールド	コナミ
12	4	ファイナルファンタジー	スクウェア
13	16	横浜港連続殺人事件	データイースト
14	23	ディープダンジョン3	DOG
15	29	魂斗羅	コナミ
16	12	武田信玄	ホット・ビィ
17	13	アイスホッケー	任天堂
18	19	双截龍	テクノスジャパン
19	—	ガーディック外伝	アイレム
20	11	ウィザードリィ	アスキー
21	20	アルカノイド2	タイトー
22	5	ファミリーサーキット	ナムコ
23	24	ビーバップハイスクール	データイースト
24	—	リップルアイランド	サン電子
25	18	忍者くん阿修羅の章	UPL
26	—	砂漠の狐	コトブキシステム
27	—	ナゾラーランド3	サン電子
28	7	桃太郎伝説	ハドソン
29	17	ファミリーテニス	ナムコ
30	—	松本亨の株式必勝学	イマジニア

 ●得点の計算方法…メーカー名の下の得点は、ハガキ1通を1点と数えた時の得点です。毎回1000通のハガキを集計していますので、1000点が満点となります。

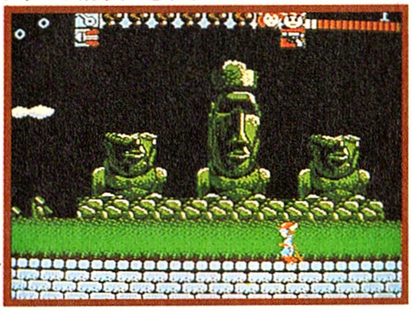
●おもちゃ店売れ筋

TOP 10

コナミワイワイワールドがスルスルっと一位の座を獲得。お見事なお手前です。これを機に、ワイワイブームが起こったりして。エニックスワイワイワールドとかいて全部ドラクエだったりしてね。

あとのタイトルは比較的旧作の実力派というのが今回の特徴。値下がりも大いに関係ありそう。確かにパンチアウトなんていいゲームだもの……。

ドラクエIIIの発売直前、おこずかいは大切に。でもいいゲームは買い忘れずに。オリンピック万歳!!（ヒラ坊）



横綱「ファミスタ'87」を押えて堂々1位の「コナミワイワイワールド」。1本で数本のゲームが楽しめるオトク感覚が、人気の原因でしょうか?

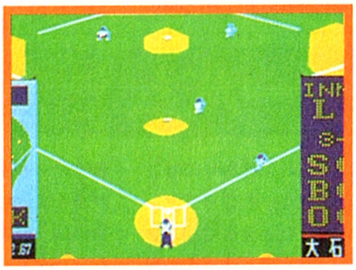
	前回		
1	—	コナミワイワイワールド	コナミ
2	1	ファミリースタジアム'87	ナムコ
3	5	桃太郎伝説	ハドソン
4	3	ウィザードリィ	アスキー
5	9	ファミリーテニス	ナムコ
6	10	マイクタイソン・パンチアウト!!	任天堂
7	8	エキサイティング・ベースボール	コナミ
8	4	ファイナルファンタジー	スクウェア
9	—	ファミリーサーキット	ナムコ
10	2	ゲゲゲの鬼太郎2	バンダイ

●パソコンゲーム

TOP 10

なぜナゼWhy? どうしてこんなに野球モノは人気があるのでしょうか。『ファミスタ'87』のヒットぶりに驚く間もなくパソコンチャートも日本テレネットの新作『プロ野球FAN』にトップを奪われてしまいました。そのうち高校野球モノまで出るんじゃないですかね。『熱闘! 甲子園』なんてカンジで。そういえば最近は熱湯をかけると不確定名が確定名に変わるそうです。世の中も進歩したもんですね。ところで今回目立つのが光栄ソフトの大健闘。特に『信長』は前回初めてランク圏外に落ちたのにまた復活! たいしたもんです。（ベニー松山）

	前回		
1		プロ野球FAN	日本テレネット/MSX2、PC-8801SR・FR、他
2	—	蒼き狼と白き牝鹿	光栄/PC-9801M・8801、X1turbo
3	—	信長の野望 全国版	光栄/MSX、PC-8801・9801シリーズ、X1 他
4		マンハッタン・レクイエム	リバーヒルソフト/PC8801・9801シリーズ
5	—	YAKSA	ウルフチーム/PC-8801SR・FR、FM-77AV
6	1	ハイドライド3	T&Eソフト/PC-8801SR・FR、MSX、MSX2
7	—	Y's	日本ファルコム/PC-9801シリーズ、他
8	—	麻雀大会	光栄/PC-9801シリーズ
9	—	三国志	光栄/PC-8801SR・FR、MSX、他
10	7	ソーサリアン	日本ファルコム/PC-8801SR・FR



野球ゲーム強し!をパソコンでも証明した「プロ野球FAN」

●アーケードゲーム

TOP 5

いやー、寒いですね。そのせいでしょうか? ストリート・ファイター、熱血高校ドッヂボール部、それにマジで汗かくヘビーウェイトチャンプなど、「熱い」ゲームが上位に食い込んでます。こじつけっぽいけどけっこう関係あったりなんかして。

ところで熱血〜に入ってる「ハイッ」とかの声、聞いたことありますか? アレ、実は開発スタッフのナマの声を録音してゲームに使ってるんだって。最後にサンダーブレード（セガ）。ヒットするや否や!? （ヒラ坊）

テーブル型

	前回		
1	—	ストリート・ファイター	カプコン
2	—	熱血高校ドッヂボール部	テクノスジャパン
3	—	忍	セガ
4	—	究極タイガー	タイトー
5	—	スーパーリーグ	セガ

アップライト・コックピット型

	前回		
1	4	ヘビーウェイト・チャンプ	セガ
2	1	アフターバーナー	セガ
3	3	フルスロットル	タイトー
4	2	オペレーションウルフ	タイトー
5	—	アウトランDX	セガ

●以上の集計は、キディランド（東京　原宿）、奥野かるた店（東京　神田）、近畿トイズバンタリーグループ、㈱日本ソフトバンク、アミューズメント通信社の協力を得て、本誌編集部が独自に集計し、まとめたものです。

●これがおすすめ●ファミコン・ソフト・スクランブル

FAMI-COM. SOFT SCRAMBLE

「ドラクエⅢ」はやっぱりスゴイ！ かもしれないけど、まだまだ見逃してるソフトがきっとあるはず。話題にならなくても良いソフトはやっぱりプレイしてほしいなあ。

2月5日〜2月19日発売スケジュール

日	ソフト	メーカー
5	ガーディック外伝	アイレム
9	魂斗羅	コナミ
10	ドラゴンクエストⅢ	エニックス
16	エキサイティングサッカー	コナミ
18	松本亨の株式必勝学	イマジニア



■エニックス　■カセット(2M)
■2月10日発売　■B・バックアップ付
■￥5900

ドラゴンクエストⅢ

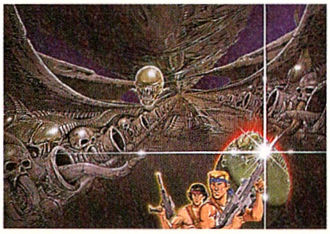
超人気RPG、ドラクエシリーズ第3作。職業選択（パーティー編成）に始まるパーティープレイとB・バックアップでパワーアップ。

●現時点でボクたちがテストプレイ出来るのは途中までしか進めないサンプルーバージョンだけ。…という前置きをさせてもらうけど、ドラクエⅢはⅠ、Ⅱのイメージを継承しながら確実にスケールアップしている。ストーリーの設定からイベント、登場人物のメッセージまでシナリオの完成度は秀逸。（ハルク）

●とりあえずアリアハンは2時間ほどでクリアした。途中までのサンプルなので評価は保留するが、期待は裏切っていない。堀井さん本人もⅡを超えたと語っていたが、正直なところだと思う。Ⅱの中盤戦以降の展開がのっけから始まるという感じだった。枝葉の部分も前作より、さらに凝ってるぜ。（井）



難易度	★★★★☆
操作性	♥♥♥♥♡
グラフィック	♥♥♥♥½
熱中度	♥♥♥♥♡
総合評価	♥♥♥♥♡



■コナミ　■カセット(2M)
■2月9日発売
■￥5300

魂斗羅

2人同時プレイ可能のアクションゲーム。偶数面は3Dシーンでの構成になっている。物語性が込められたグラフィックが秀逸。

●ただのジャンプじゃなくて「クルン」と宙返りするところがいいねえ。ゲームにグッと締まった感じ、出てます。悪魔城ドラキュラ以来、久々のコナミ会心作と見た!! 奇数ステージのスクロール面だけでも、もう立派なアクションゲーム。3Dは不要かなって気もするけど、まぁ許せる範囲です。（ヒラ坊）

●ロールプレイングゲームばやりで、おもしろいアクションゲームがなかなかなかったけど、魂闘羅はおすすめ。ゲームの中に、やたらと隠れキャラとか謎を盛り込まないところに好感がもてる。難かしすぎず易しすぎずで、けっこう長く楽しめるゲームじゃないかな。（田尻智）



難易度	★★★☆☆
操作性	♥♥♥♡♡
グラフィック	♥♥♥♡♡
熱中度	♥♥♥♡♡
総合評価	♥♥♥½♡



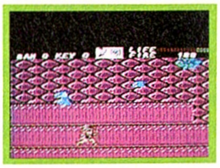
■ハル研究所　■ディスク(両面)
■発売中
■￥3300

ファイアーバム

横スクロールのアクションRPG。3つの世界を往来するステージ構成や敵を倒すことにより広がるマップ等、新要素が多彩。

●新機軸をぶんぶん取り入れてるわりには古めかしいが、そのくせ何気ないところでセンスがナイスだったりする。たとえば強制スクロールで前へ進むシーンなんて、「逆らえぬ運命」って感じがしてぼくは好きだ。リンクの下突きやドラキュラのムチみたいにうっとりするような動きがあればいいのにね。（ヒラ坊）

●やたらと蛍光ピンクを使ったグラフィックが多くて、ちょっと疲れちゃうわね。ゲーム自体は、ボスキャラを倒すとマップが広がったり、敵キャラが成長したりと新しい方向にチャレンジしてるんだけど消化不良気味。でも弾がキュンキュンと出る感じはよくできていると思います。（マッキー）



難易度	★★☆☆☆
操作性	♥♥♡♡♡
グラフィック	♥♥♡♡♡
熱中度	♥♡♡♡♡
総合評価	♥♡♡♡♡



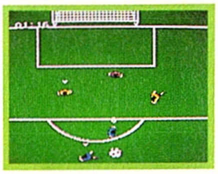
■コナミ　■ディスク(両面)
■2月16日発売
■￥3300

エキサイティングサッカー

サッカーゲームがファミコンで久々の登場。自分のチームを育てたり、総当たりリーグに参加したりと、プレイモードが充実している。

●真上から見る視点のサッカーゲームなわけねコレ。コート上の選手の位置がよくわかるなどのメリットも多いけど、ボクは疑問。やっぱスポーツゲームは選手のフォームが良く見えなくっちゃ、と思うから。ファミスタのバッターの足の裏とか見ると感動するもの。だから3DのPK戦は大好きだ。（ヒラ坊）

●スポーツもののゲームって、フィールドを斜め上から見たものが多いんだけど、これ真上から見た視点なのでサッカーの命、ボールの奪い合いがリアルでマル。それに、RPGの要素入りで、チームを育ててオリジナルを作り、友達のディスクに入っているチームと対戦できるところは2重丸。（モモコ）



難易度	★★★☆☆
操作性	♥♥♡♡♡
グラフィック	♥♥½♡♡
熱中度	♥♥♥♡♡
総合評価	♥♥♥♡♡



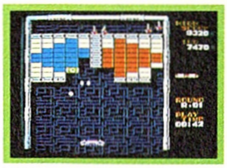
- ■タイトー　■カセット
- ■2月下旬発売　(1M+512K)
- ■¥5900　■専用コントローラー付

アルカノイド2

ブロック崩しに新風を吹き込んだアルカノイドの続編。VSプレイとエディット（自作）面で遊びの幅が広がった。アイテム数も豊富に。

●パワーアップアイテムが増えて、さらにオモシロクなった……とは確かに言えるけど、これは当たり前のこと。それよりもボクはエディット機能が買いだ。おかげでそうとう長く遊べるはず。前作のコントローラがVSモードの時以外は使えないのが気になるが、ゲームソフト自体の完成度は高し。　（ヒラ坊）

●僕は昔、アーケード版のアルカノイドが好きで、一時はゲーセンに入りびたってたんだよなぁ。でも腕のほうはというと、不得意なんだな、これが。ヘタの横好きってやつね。ヘタの横好きになれるゲームって、なかなかないと思わない？　いや～IIになってさらにおもしろくなったぜ。㊥　（しげるマン）



難易度	★★☆☆☆

操作性	♥♥♥♡♡
グラフィック	♥♥♥♡♡
熱中度	♥♥♥♡♡
総合評価	♥♥♡♡♡



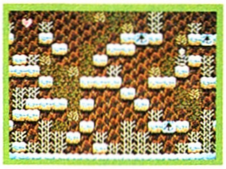
- ■サン電子
- ■2月下旬発売
- ■¥2980
- ■ディスク(両面)

ナゾラーランド3

根強いファンを得た、ナゾラーランドの第3号。双六、パズル、アドベンチャーゲーム、ビンゴ、美人コンテストなどのゲームがある。

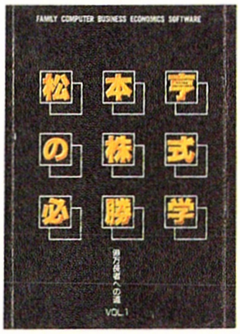
●ディスクをほとんど同人誌感覚のメディアとしているところがこのシリーズのすごいところ。4種類のゲームが楽しめるが、スゴロクとクイズが合体したスゴロクイズが多ぜいでやると盛りあがりそう。でもミスナゾラーコンテストやおたよりコーナーが一番の人気ってことなんでしょ。　㊍

●まずはディスクシステムの特性をあくまでも追求し、ナゾラーシリーズを継続するサン電子の姿勢に敬意を表します。ところでゲームの話。一番期待してたスゴロクイズ（増刊号のクイズ特集は良かったもんね）はややパワー不足。もっとクイズしたかった。賞品つきで遊ぶならビンゴが楽しそう。（ヒラ坊）



難易度	★☆☆☆☆

操作性	♥♥♡♡♡
グラフィック	♥♥♡♡♡
熱中度	♥♥♡♡♡
総合評価	♥♥♡♡♡



- ■イマジニア
- ■2月18日発売
- ■¥9800
- ■カセット（2M）
- ■B・バックアップ付

松本亨の株式必勝学

実際に上場されている100銘柄を使っての株式シミュレーション。ゲーム上の各種イベントによる株価の変動を予測、買売する。

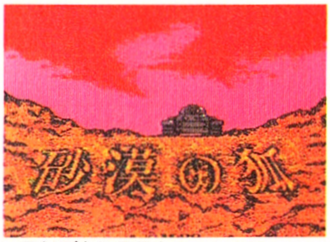
●株式シミュレーション！　なんて難しく考えるより、このゲームは株式買売でお金を稼ぐ人生ゲームって考えた方がいい。現実の上場銘柄を使った株式シミュレーションは本格的だけど、ゲーム上のイベントは国際紛争から盗難、結婚まで様々。つまり、株式＋生活シミュレーションてわけなんだ。　（ハルク）

●世の中は金だ。金さえあれば、なんでもできる。ジュースは腹いっぱい飲めるし、ポテトチップだっていくらでも食える。だからフツーのゲームの100万点のボーナスより、このゲームの宝くじの10万円の方が20倍くらいうれしい。骨身にしみてうれしい。ソフトの値段の9800円も骨身にしみるが。（古矢徹）



難易度	★★★☆☆

操作性	♥♥♥♡♡
グラフィック	♥♥♥♡♡
熱中度	♥♥♥½♡
総合評価	♥♥♥½♡



- ■コトブキシステム
- ■3月下旬発売　■カセット（2M）
- ■¥5500

砂漠の狐

第2次世界大戦時の北アフリカ戦線を舞台にした戦術シミュレーション。プレイヤーは伝説的名将ロンメルとして英軍と対峙する。

●シミュレーション・ゲームは向いてる人と向いてない人がはっきりわかれるみたいです。向いてる人はトコトンはまりますから、自分がどっちか試してみるにはちょうどよい入門用戦術シミュレーションです。マニアには単純すぎてものたりないでしょうが、2Pでやると結構おもしろいと思います。　㊍

●新しいところがなーんも無い普通のゲームだ。戦車とか戦闘機のコマをボード上で動かして首都を破壊するんだけど、結局は爆撃機を首都までもってけば終わっちゃうんだよな。もうちょっとケムコらしく正体不明のわけわかんないシミュレーションゲームを作ればよかったんじゃないかい？　（ターミネータ辻）



難易度	★★☆☆☆

操作性	♥♥½♡♡
グラフィック	♥♥♡♡♡
熱中度	♥½♡♡♡
総合評価	♥½♡♡♡



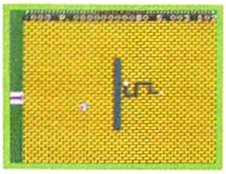
- ■タイトー
- ■2月下旬発売
- ■¥3500
- ■ディスク(両面)

レプリカート

蛇のようにニョキニョキ動く主人公、レプリカートを操作するやや思考型のゲーム。全100面の構成で単純ながら深いゲーム性を持つ。

●4方向に移動するヘビッぽいレプリカートを✚の左右のみで動かしながら落ちいる敵の生命源を拾ってゆくというパックマンみたいなゲーム。見てるとストレスたまりそうですが、なれてしまえばけっこう楽しめる。ただし、精神的に不安定なときにやると、そうとうムカつきます。心に余裕のある人向き。　㊍

●主人公のレプリカートってやつは、頭の動いたあとを尻尾がなぞるように……つまり新体操のなわの演技みたいにセクシーに動く。で、点滅するターゲットを取りに行かせるわけなんだけど細かいんだ、操作のしかたが。でもね、1ドットとて狂わないよう軸を合わせていると妙に真剣になるんだわさ。(ヒラ坊)



難易度	★★★☆☆

操作性	♥♥♥♡♡
グラフィック	♥♡♡♡♡
熱中度	♥♥♥♡♡
総合評価	♥♥♥♡♡

●インフォメーション●

INFORMATION

今回の目玉は、なんといっても「任天堂所信表明」。今年のFC界はいったいどうなるのか？　ドラクエⅢポスターの当選者100名の大発表もあるよ。キミの名前はあったかな？

NEWS ニュース

1988年がスタートした。はたして今年のFC界はどうなるのか？　また、任天堂はどうしたいと思っているのか？　年頭に当たり、任天堂の総務部長今西氏に、ソフトのこと、ハードのこと、いろいろ聞いてみました。話は、スーパーファミコン、ディスクファックスから、ファミコン・ネットワークにまで及びました。今年のファミコン界も、まだまだ様々な方向に広がり、深みを増していきそうです。なにやら、みんながアッと驚くようなこと、ソフトかハードかまだわからないけれど、期待できそうです。

1988年、任天堂所信表明!!――総務部長今西氏語る

スーパーファミコンは今年出る!!



◐京都の東山区にある任天堂本社。本誌記者が年頭インタビューにおじゃました。答えて下さったのは総務部長の今西さんです

1月6日年頭インタビュー

Q ではまず、今年はどういうソフトを開発発売してゆかれますか

A ディスクではイベントがらみで2～3つ予定しています。ロムも適するものがあれば出していきます。全体としてはあまりにも突飛なことはやりませんが、新機軸らしきものや、かくし玉もあるかもしれませんね。中山美穂を使ったような有名人ものはありません。いずれにしても今年はユーザーのみなさんにタイトルを早め早めに発表したいと考えています。



この人に聞く

山内 溥さん

（任天堂社長）

家庭にほしい 手軽な情報網

昭和62年12月21日付読売新聞夕刊より

◐任天堂の社長、山内溥さんが昨年末に今年の抱負を語った新聞記事。ファミコンのネットワークや娯楽ソフトなどが話題になっている

Q 関心の高いところで、スーパーファミコンの開発はいかがですか

A 一般にスーパーファミコンといわれてるんですが、ハードの開発はかなり進んでるんですよ。ソフトクリエイターやユーザーの要望も高いものですから。問題はやはりソフトでしょう。さすがスーパーだ、従来よりすごいと納得してもらえるものでなければ出す意味がありません。でも今年中には出したいですね。年末までには出せると思いますよ。

Q では、ディスクファクスのトーナメント以外の利用方法は？

A いろいろ利用法はありますが、やはりトーナメントじゃないとエキサイティングじゃないということもありますので、当面このままでいくでしょう。あとトキメキで使ったように景品応募としての利用方法もあります。それに今年は他のメーカーさんが使う可能性もありますので、いろいろな新企画も出るんじゃないでしょうか。いいネットワークですので有効に使っていきたいですね。

Q アメリカのファミコンはいかがでしょうか？

A 今、とんでもない勢いで売れてまして、この年末で315万台売れました。今年中に累計で800万台いくと思います。ソフトは総計で5000万個になるでしょう。アメリカというとアクションやシューティングがうけそうですが、ゼルダがすごく売れていることを見るとRPGもO.K.だと考えています。

Q 「オンラインによる娯楽ソフト」をお考えとのことですが？

A ええ、アメリカでルーカスがやっている『ハビタット』のようなものは将来的にはやってみたいですが、今年はないでしょう。今、野村證券さんと組んで、株式情報のネットワークをやっていますが、このシステムをたとえば囲碁などの娯楽に利用したいと考えています。今後は子どもを主役にしたネットワークのエンタテインメントを作っていきたいですね。そのための娯楽ソフト開発も進めたいと考えています。

Q 山内社長が実際に各ソフトをおやりになっていらっしゃるとか

A ええ、すべてのソフトはやっていませんが、ポイントとなるものは、開発の部屋へいって自分でやっているようですよ。そのソフトの良し悪しを吟味するってことはないですね。結構楽しんでるんじゃないでしょうか（笑）。特にこれといって好きなソフトとかジャンルとかはないみたいですよ。いうとさしさわりがあるかも知れませんしね。（笑）

――どうもありがとうございました。今年も期待しています。

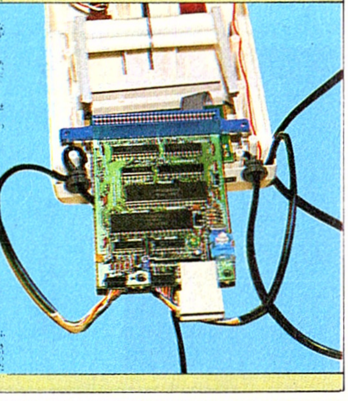
スーパーファミコン最新情報スクープ!!

16ビットのロム専用機！互換性有り!!

昨年9月、任天堂より突如発表された「スーパーファミコン」。PCエンジンとともに、家庭用ゲーム機の新時代を予感させたのを覚えている人も多いだろう。

ところで、スーパーファミコンがなぜスーパーなのかキミはもう知っているかな？その特徴は大きく3つに分けられる。その1：コンピュータの頭脳と言えるCPUが現在の8ビットから16ビットになること。その2：現在のソフトもそのままつかえる互換性があること。その3：価格は2万円を目標にしていること、が発表されていた。今回の取材でさらに新ハードはロム専用機で新ソフトと現在のソフトはスイッチで切り換えのきくロム専用機であること（ディスク・システムも接続可能）がわかった。また発売時には現在のファミコンを下どりしてくれることもありうるらしい。乞御期待!!

◐長い間お世話になりました。これが普及台数1千万台、現在のファミコンの基盤だ



NEWS ニュース

FSのイラストが、NESのパッケージになったんだ

下の左右の写真をよーく見比べてみよう。左は、NES(Nintendo Entertainment System)ことアメリカのファミコン用ソフトとして発売中の「魔鐘」(英語タイトルは「Deadly Towers」というんだ)のパッケージ。右は、昨年2月に「ファミコン必勝本・フライデースペシャル25」として発売された「魔鐘完全必勝本」の表紙だ。イラストが同じなのはもう気づいてくれたよね。なんと、NES用のソフトのパッケージイラストとして、フライデースペシャルのイラストに白羽の矢が立ったのだ。「魔鐘」は、広大な地下迷宮を舞台に、謎解きの楽しみが充分に味わえるRPG。アメリカでの人気はまだわからないが、とにかくこのイラストがアメリカのNESファンの目にふれることになったのはうれしいばかり。

ところで、今アメリカではファミコンが大人気。任天堂を始めとして、バンダイ、カプコン、コナミ、タイトー、SNK、テクモ等、日本でおなじみのメーカーがソフトを出している。「アルゴスの戦士」や「アルカノイド」「アテナ」等アメリカでも多くのファンがプレイしているぞ。最近では、日本では幻のソフトと言われていたNES専用ソフト「マイクタイソン・パンチアウト!!」が日本で発売されるなんて、逆輸入現象も起きはじめてるよね。もちろんアメリカのメーカーだって負けてはいない。これからはアメリカのメーカーのオリジナルゲームが日本で発売される可能性ももちろんあるよね。ハードの方は今年中に、800万台が見込まれている(前出、今西氏談)そうだから、これからNES用ソフトはますます増えていくだろうね。

「ファミコン必勝本・フライデースペシャル」は、1月29日発売の「中山美穂のトキメキハイスクール完全必勝ファンブック」で68冊目を数えたんだ。「魔鐘完全必勝本」から約1年の間に68冊の本が発売されたことになる。それだけ多くのソフトが発売されたってことだよね。今年はアメリカにもNES攻略本が生まれるかもね。



○日本ではアイレムから発売された「魔鐘」。アメリカではブローダーバンド社より「デッドリー・タワーズ」として発売された



○地下迷宮のデータマップがついた「魔鐘完全必勝本」。(定価350円、JICC出版局)新書版ながら、ゲームの迫力そのままのイラストが目に止まって…

VIDEO ビデオ

興奮!ビデオ沙羅曼蛇完成

去年、絶大な人気となったシューティングゲーム沙羅曼蛇が、2月25日にコナミからオリジナルビデオアニメ(¥12800予定)になって発売されるんだぞ!



美しい水の惑星ラティスに恐怖のサラマンダ星が接近してきた。その星に棲むという火龍サラマンダを倒すべく、3人の勇士が立ち上がった。スピーディな画面に興奮まちがいなしだ!!



PRESENT プレゼント

ウィザードリィGを君に!

昨年の発売以来大人気で、売り切れとなったお店も続出した〝ウィザードリィ〟 今も地下迷宮で必死に戦っている人も多いはず。

そのウィザードリィの発売元アスキーから、必勝本読者に、素敵なプレゼントがあるんだ。まず、ウィザードリィのロゴ入りキーホルダーを3名に、ウィザードリィの製作者〝ロバート・ウッドヘッド〟さんのサイン入りポスターを3名に、そして〝ロバート・ウッドヘッド〟さんのサイン色紙を3名にと、ウィザードリィファンの人には嬉しいプレゼント。希望するプレゼントを書いて、必本〝W・P〟係まで



NEWS ニュース

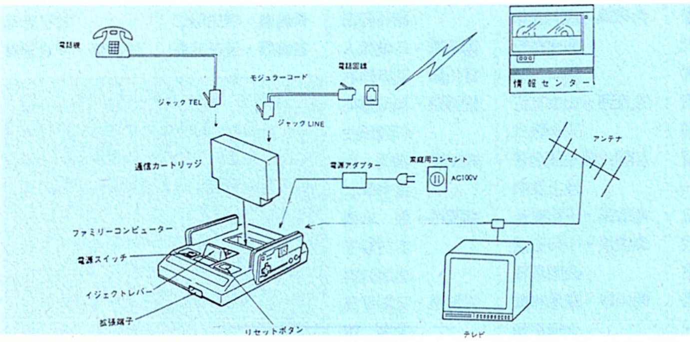
君のファミコンで通信しよう!

NTTのキャプテンシステムは知っているかな? あれとおなじようなことが君のファミコンでもできるようになったんだ。ファミコン(またはツインファミコン)のスロットに通信カートリッジを差し込み、電話線とつなぐだけで、君のうちのテレビでもいろいろな情報をみることができる。

それだけじゃないゾ。コントローラを使って、君のメッセージもホストコンピュータに送ることができるんだ。

ひょっとすると、最新ソフト情報なんていうのは、この通信ソフトを使って調べることになったり、ファミコンゲーム人気投票とか、ソフトハウスへのファンレターなんかもこれで送れば一番はやかったりして……。

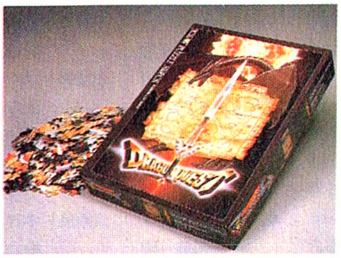
通信用カートリッジ(アダプタ)は、㈱マイクロコアから2月末に発売の予定。価格未定。



GOODS グッズ

僕らが手にするロトの剣

ロトの剣はゲームの中だけのもの。じゃないんだ。実は、組み立てると1メートルにもなるロトの剣モデル(¥25000)が売られている。発売元は、ゼネラル・プロダクツというところ。アルフガルドのジグソーパズル(¥2800/写真)もあるぞ。デパートやおもちゃ屋さんで。通信販売もあり。問☎0422-22-1980ゼネラル・プロダクツまで



PRESENT プレゼント

G13発売記念プレゼント!

クールな殺し屋〝ゴルゴ13〟のソフト発売(3月下旬)を記念して、ビック東海から合計30名の人にビックなプレゼントのおしらせ!まずは、ゴルゴ13テレフォンカードを10名に、そしてゴルゴ13最新巻(64、65、66巻)をセットで20名にプレゼント。希望商品名を書いて、必勝本編集部〝ゴルゴ13プレゼント係〟まで。(しめきり2月19日消印有効)

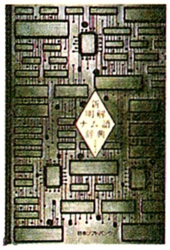


BOOK ほん

「新明解ナム語辞典」発刊す

ナム語とは、すなわちナムコのこと。よーするにこの本、一読すればたちまちナムコ通になる立派な辞典なのだ。

一読すれば…とはいうもののＢ５判オールカラー280ページはかなりの読みごたえ。ゲーム基板を形どったプラスチックの表紙カバーもあいまって、その豪華さ情報量の多さは他に類を見ない。読者にあびせ倒し（という相撲用語がなぜかピッタリ）をかけてくるような編集の技と筆さばきはお見事の一語に尽きる。「ナム語」のみならず、ファミコン・ビデオゲーム・一般専門用語も網羅しているので、コナミやカプコンファンも安心して読める。





（定価5000円／日本ソフトバンク）

収録項目は、1134語。『あぁぁぁぁ 声 ローリングサンダーの敵キャラの台詞。もっと喋ってくれるとおもしろいのだが、これをいったときにはもう死んでいるのが残念』から『ん 名 数あるひらがな文字種のうちただ１つ、源平討魔伝に見捨てられた文字。よくわからない人はネーム入れを見よ』に至るまで苦笑・微笑と納得の連続!! 『しきゅうをえたかなもり【死球を得たかなもり】』のような慣用句!?や『てもげニャムコ』みたいな現象名がイラスト・写真と合わせてぎっしり詰まっている。なかでも、『ゲーマー【gamer】名 ゲームをする人。(中略)「プレイヤー」はゲームプレイをやめた瞬間に「プレイヤー」でなくなるのに対し「ゲーマー」はどこにいても「ゲーマー」である点が明確に異なる』とは名言。

NEWS ニュース

GMO、Tサービス開設中

アルファレコードがGMOレーベルとして数々のゲーム・ミュージックをアルバム化してるのを知ってるかな。「ナムコ・ゲームミュージック」や「セガ・ゲームミュージック」等、各メーカーごとのゲームミュージックを集めたものから「ファミコン・ミュージック」や「G・M・Oクリスマス・ソングズ」等の企画物まで、種類も豊富にそろっているぞ。このコーナーでも何枚か紹介したことがあるよね。

ところで今後も続々と新譜の発売が期待されるGMOレーベルでは、ついにテレフォンサービスを開設。月がわりで新譜の紹介をしてくれるぞ。一度聞いてみてね。☎03-452-1939まで。

TELEPHONE でんわ

TA、はやくも第7弾突入

すでに何度も紹介したテレフォンアドベンチャーも第７弾と回を重ねてきた。今回のストーリーは〝暗黒要塞ガルディアン〟 気の弱い臆病な少年マルセイヤ。そんな彼が、天空に浮遊している暗黒要塞に君臨する魔族の総支配者ガルディアンを倒すべく単身戦いに挑むっていうストーリーなんだ。無事にマルセイヤはガルディアンを倒すことができるか？

ところで、話は変わるけど、これまで楽しませてもらったテレフォンアドベンチャーが〝単行本〟として２月８日に双葉文庫から登場することにもなったのだ。話題の多い〝暗黒要塞ガルディアン〟電話番号は、東京:03(236)9988 札幌：011(821)9000 新潟:025(267)7000 長野：0262(35)8000 京都：075(751)7700 岡山:0864(34)5550 広島：082(252)0000 期間は２月８日～５月７日。



ALBUM アルバム

ドラクエIIIアルバム完成!!

前号のドラゴンクエストI・II・III徹底比較で紹介した、ドラゴンクエストIIIゲーム・ミュージックがついに完成したぞ。正式タイトルは「すぎやまこういち交響組曲ドラゴンクエストそして伝説へ…」。価格はCD、LP：3000円、カセットテープ：2800円（ともに楽譜・ロゴステッカー入り）。発売日は３月７日に決定した。さて、このアルバム、予約した人にオリジナルイラストポスター（Ｂ２版）がプレゼントされる特典つき。（写真：右）只今全国のレコード店で予約受付中だぞ。ポスターも魅力だけど、ＮＨＫ交響楽団（すぎやまこういち指揮）のダイナミックな演奏は、キミを満足させてくれることまちがいなしだ。ゲームをクリアしてから聞くか、聞いてからクリアするかはキミの楽しみ方しだいだね。(アポロン)





TELEVISION テレビ

〈ファミッ子大作戦〉

テレビ東京 毎週金曜日 夜7時～7時30分

2/5 ハイスコアは「ロックマン」。マイケル君は「キャプテン翼」の登場。「ドナルドランド」も。また、２月は月間特別プログラムとして、橋本名人の「DQIII」最新情報あり。

2/12 マル秘指令に「仮面ライダー倶楽部」。ハイスコアチャレンジは「ドナルドランド」。マイケルの新作先取り道場は「ジャンボ尾崎のホールインワンスペシャル」だ。

PRESENT プレゼント

当選者100人一挙にドーンと全員発表だぁー！

ドラクエIIIポスタープレゼント当選者発表

北海道・栗林克明
青森県・行真理子
先川原清一
岩手県・中島晴俊
佐々木好照
宮城県・近藤耕司
佐藤 和
吉村卓泰
秋田県・成田 豊
池端ひとみ
山形県・阿部正男
鈴木俊臣
福島県・鈴木 暢
常磐武志
茨城県・七字利夫
栃木県・佐藤祐介
古谷敏保
群馬県・上村愛寛
長谷川尊
埼玉県・永野忠洋
土屋貴志
千葉県・山沢治伸
児玉順子
山崎 亮
東京都・石川 誠
田中 素
東海林耕作
神奈川県・東慎治
畠山 博
秋吉陽子
新潟県・本田勝幸
志村 創
富山県・中川元希
渡辺 大
石川県・金山健一
上出康二
福井県・岩沢宗一
池田安香
竹内幸治
山梨県・望月健一郎
長野県・松本あい
畔出忠相
樽見浩司
岐阜県・坂口和智
鵜飼 剛
静岡県・川岡直子
山田竹義
加藤泰巳
愛知県・宮下千里
太田樹利
中村博友
三重県・永田州宏
前田真司
滋賀県・中川秀昭
大塚洋一
京都府・蛇持雅之
杉山 敬
竹谷 健
大阪府・中沢 悟
松本恵一
神田奈並
杉木克己
永田賢二郎
兵庫県・森岡義幸
仲里祥行
谷口 誠
奈良県・山本克行
天野敬三
和歌山県・佐藤雅俊
池上浩幸
鳥取県・下石哲也
島根県・小野弘道
長岡真理
岡山県・繁見和彦
土畑正和
広島県・山本 篤
五反田英司
山口県・白須飛鳥
福谷直樹
徳島県・三輪秋人
香川県・羽床伸右
愛媛県・菊池慈晃
中須賀尚史
高知県・福岡 雅
畠中孝二
福岡県・原 麻男
木村智子
鳥巣芳博
佐賀県・宮副孝茂
田中 誠
大分県・神田敏信
井上信也
熊本県・坂田秀三
長崎県・堤田照仁
宮崎県・渡部恭央
宮崎晃次
鹿児島県・前野弘和
北浦勇太
竹平光孝
沖縄県・伊波智美

「ドラクエIIIポスタープレゼント」にたくさんの御応募ありがとうございました。厳正なる抽選の結果以上の100名の方の当選が決まりました。おめでとうございます。

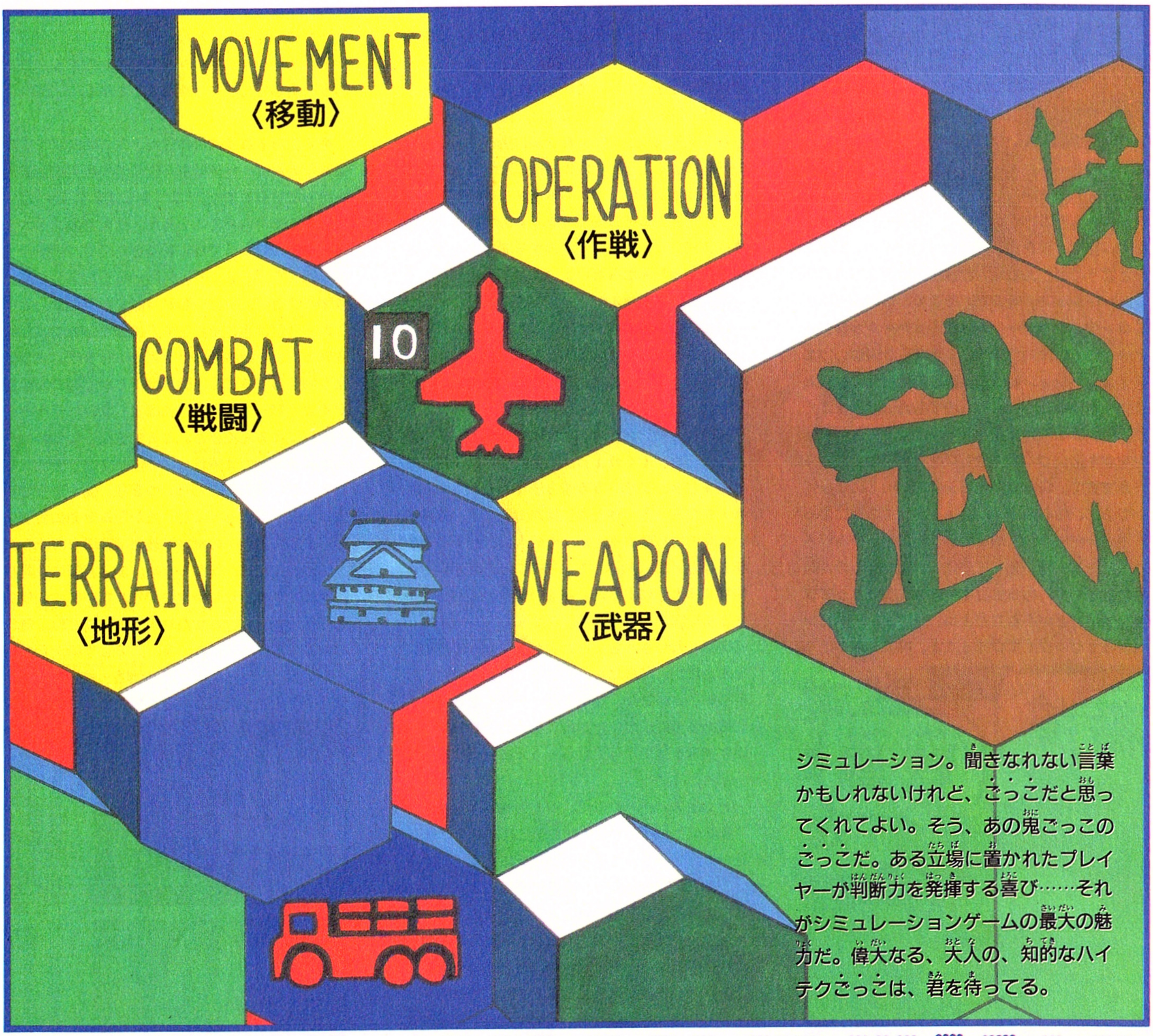
一人で20通ものハガキを送ってくれた人もあり、今さらながら「ドラクエIII」の人気のスゴさを見せつけられた今回のプレゼントでした。

初心者歓迎

難しそうだ。面倒くさそうだ。ドラクエIIIを解くのが先だ。なんて冷たいこと言わないで、新しいゲームの世界のことも、もっと知るべし

シミュレーションゲーム入門講座

短期集中連載　第1回



シミュレーション。聞きなれない言葉かもしれないけれど、ごっこだと思ってくれてよい。そう、あの鬼ごっこのごっこだ。ある立場に置かれたプレイヤーが判断力を発揮する喜び……それがシミュレーションゲームの最大の魅力だ。偉大なる、大人の、知的なハイテクごっこは、君を待ってる。

SIMULATION GAME WORLD

§1；シミュレーションの基礎知識

●構成・文/ターミネーター辻

シミュレーションって何だろうか

今、ファミコン界ではやっているジャンルと言えばRPGだよね。そう、パソコンのゲームでも、だいたい2年ぐらい前にザナドゥ（ファザナドゥのモトのゲーム）というRPGが発売され、あれよあれよという間に売れて、1大RPGブームを引きおこしたことがあるんだ。そして、パソコンゲーム界で、RPGの次にヒットしているジャンルと言うのが、大戦略II、信長の野望などの「シミュレーション」なのだ。そこで、これからファミコンでハヤるジャンルはシミュレーションだ！と半分勝手に決めつけて、これから3回にわけてシミュレーション基礎知識徹底講座をしてしまおう！　ということになったのでした。これをよく読んで、春以降に出るファミコンシミュレーション8本を遊びつくしてほしいぞっ！

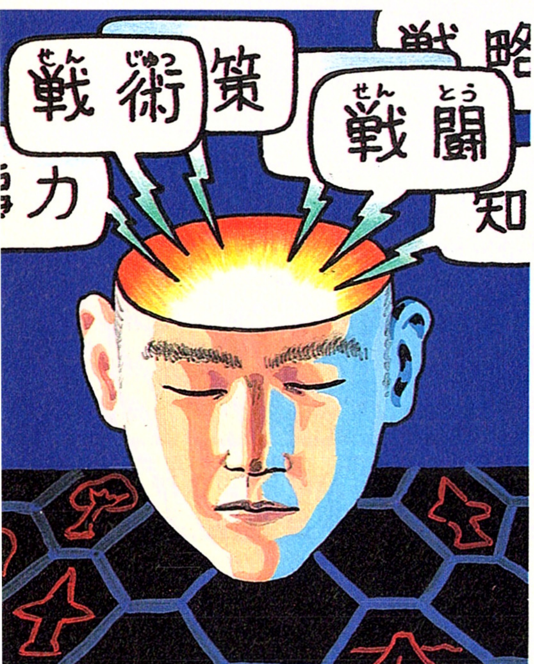
さてさて、RPGのオモシロサのモトになっているのは、敵を倒し、経験値をかせぐことによって主人公が成長して数々のナゾを解き、いろいろな秘宝を見つけ、そして最後に邪悪なるものを破壊するという、ある世界を主人公になりきって冒険していくというとこだよね。シミュレーション（シュミじゃなくてシミュだよ、間違えないように）も、似たようにその主人公（指揮官）になりきって、敵（相手国、相手軍）をやっつけたり、経験値を得たりする。ではどこが違うんだろう？それは、単純に言ってしまえば、敵が人間ナミ、もしくはそれ以上の知力をフルに使って、こちらの不利になるように、常に優位に立つように攻撃を仕掛けてくるので、こちらが敵を攻撃するときに、ただその場その場で攻撃するのではなく、戦略や戦術、ようするに先読みするアタマを使って戦わなくっちゃならないというところなんだ。そして、このアタマを使うっていうのが、シミュレーションの一番オモシロイところなんだよねっ。シミュレーションではこのように、相手の考えを読むということが非常に大切なことなんだ。

おおっと、これでシミュレーションがムチャクチャ難しいモノだ、オイラにはできねえや、なーんて考えないでくれよっ。たとえば、RPGで敵と戦うとき、どういう攻撃方法をとるかちゃんと考えるだろう？　戦士系には肉弾戦とか、魔法使いは魔法で攻撃するとか、その人間の得意とする事を自分がよく把握して、そいつが最大限の力を発揮するようにするんじゃないか？　これだって、立派な戦術になるんだぜ。シミュレーションていうのはこれがもうちょっと数が多くなって複雑になるだけだ。戦車にも、弾は多く積めるけど行動半径が小さいとか、装甲が厚い分重くなって一度に進める距離が短いとかね。それに、やればやるほど読みが深くなっていっそうオモシロクなっていくんだっ！

と力が入ったところで、シミュレーションという言葉についておおまかに説明しておこう。モトはシミュレート、つまり、ある実験をしたいんだけどお金がかかったり、実際にやると大変なもの、そして実際にやる前の試験として、そのまわりの状況などを細かく計算、仮想もしくは仮定して、実際にやってみたらどうなるかというのを考えること、という事から来ているんだね。だからシミュレーションゲームっていうのは、自分が織田信長になったとするなら、織田信長のいた所とか戦力とか友好関係などを設定して、自分が織田信長になったようにボード、もしくはコンピュータを使って戦ってみることなんだ。

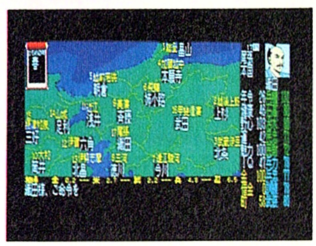
それではシミュレーションゲームの考え方の進行を一番ポピュラーな軍事モノでかる〜く説明してみよう。

キミはある軍隊の指揮官だ。ここは山ばかりの複雑な地形で、自分はある程度の歩兵や機動部隊を持っているとする。そこでキミはまず、敵がどう攻めてくるか考えてみるんだ。考え方のコツは、敵になったつもりで攻撃計画をたてて、相手のウラをかこうとすること。何回か戦った相手なら、攻撃のクセがだいたいわかるはずだからね。そうしたら今度は逆にそれをモトにこちらの攻撃計画を練って、攻撃を仕掛けるようになるぞ。攻撃計画を考えるときには、戦う地形とか部隊の特性とかをよく知っておかなければならない。そうやって戦闘になるんだけど、ここで重要になるのは、一度失った戦力は補給しない限り2度と使えなくなる、ということなんだ。つまり、使える攻撃能力に上限があるってこと。だからムヤミに兵をつぎ込まずに、最小の戦力で最大の戦果をあげるように計画しなければならない。ま、実際に人間を動かしているわけじゃないから、たまにオトリ部隊を作ったり特攻させたりするんだけどね。それは本道ではないわけだ。ま、このようにシミュレーションゲームっていうのは戦略・戦術を変えれば何回でも違った楽しみ方ができるんだよね。





◀これがパソコン版の大戦略だ。近代の武器が使えるので一番のめり込みやすい。戦略系のゲームだ



◀信長の野望は最も売れてる歴史シミュレーションゲームだ。自分の好きな大名を選べるのがいいんだよね



◀シミュレーションゲームは原点はなんと言ってもボードゲーム。一枚ボードに夢と知恵が交錯する。写真は戦国ものの「信玄上洛」。(ツクダホビー/￥4000)

シミュレーションゲームの種類

シミュレーションの種類といってもそれぞれは多種多様にある。ようするに起こりうるすべてのことをシミュレーションゲームにしようと思えばできるんだからね。まあ身近にあるもので、たとえば将棋や囲碁、チェスなどは昔のシミュレーションが年月を経て簡略化して、シンプルに出来たものと言えるんだ。ま、モトが戦いから生まれてきたものだけに戦争物、いわゆるウォーゲームが現在の主流になってるね。

そのウォーゲームを大別すると、たいてい戦略か戦術かに分けられる。戦略っていうのは、大きな部隊を1つのコマとして考え、敵国の都市占領とか、自国の武器生産、経済価値などを考えていくといったように、国と国が戦う場合などに必要なことなんだ。

戦術っていうのは、戦略で動かされた部隊が前線でどう敵と戦っていくかを考えるものだ。だから戦うのが歩兵どうしとかになったりする、細かい戦いになっていくんだね。

この戦略と戦術の違いっていうのは、プレイする人の性格をみればわかるかもしれない。戦略は経済価値、軍事力はもちろんの事、その世界全体の事を把握しておかないといけないので大局を計る大人物的な感覚が必要なんだ。それに比べて戦術は歩兵1人を細かく、緻密に動かしていき、敵のウラをかき、ワナにはめるようにしなければならないので、計算高く細かいことが好きでなければならないんだ。軍隊の感覚で言うと、戦略は指揮官である士官や大統領が考え、戦術は現場の経験豊富な鬼軍曹が行なうって感じかな？

戦略戦術の他にも、いろいろと細かく区別されるぞ。たとえば時代背景で区別してみると表のようになる。古代では人間や武器の種類がそんなに多くないのでどこでも戦術系のゲームになりがちだ。しかし中世、近代になると部隊は多くなるし武器の種類も多くなるので、だんだんと戦略系のゲームになっていく傾向がある。この頃になると、各国の生活様式の違いから、基本的な戦闘の考え方が違ってくるんだな。例えば日本の戦国時代なんかでは血のつながり、いわゆる血縁とか、義理人情、面子などが複雑にからみあうゲームとなるのに対し、西洋では他民族同士の戦いとなるので情け容赦のない、合理的な戦いとなるのだ。現代になってしまえば、戦い方、というか武器の系統が出尽くしているので戦い方に大きな違いはない。だからこそいろいろなタイプのウォーゲームが出来るんだけどね。

他にはスポーツものなんかもシミュレーションゲームといえる。ただ、スポーツものはアクション性が強いので、いちがいにシミュレーションとはいえないけどね。あとはビジネスとかマネーを扱ったものだ。ビジネスゲームでは自分で販売計画を立て、製品を作っていき在庫管理をする。そうやっていかに利益を上げていくかを競うんだけど、ビジネスゲームはあまり人気がない。ちょっと複雑になり過ぎるんだよね。それに比べるとマネーゲームは結構人気があるみたい。これは最近何かと話題になる株式とか債券とか土地とかをうまく売買してもうけていこうっ！ というものだ。アメリカではゲームではなくて実際の売買にもコンピュータのシミュレーションが使われているんだ。だけどプログラムがまだ完成された物になってないせいか、去年の10月、アメリカの株の値段が一気に下がった原因となってしまったんだね。

そうそう、アメリカといえばストレスのたまりそうな究極の現代戦略シミュレーション、「バランス・オブ・パワー」というのが売れてるらしいぞ。これは現代のアメリカ大統領か、ソ連書記長になって、世界各国の状況を常に判断して相手国と軍事的、経済的に均衡を保たねばならないというゲームだ。簡単に言えば軍事力を多くしてもいけないし、少なくてもいけないってことかな。難しく言えば、軍事力の他に、内紛への政治介入とか、同盟国への支援、アメリカなら発展途上国の共産主義移行の阻止。資本主義を応援し、共産主義を排除していかなければならない、というわけだ。(難しかったらお父さんお母さんに聞いてみよう)で、均衡が崩れるとどうなると思う？ なななんと、核戦争が始まって人類滅亡、ゲームオーバーになってしまうんだね。ホントとんでもないコトを考えるぜ。このようにシミュレーションはいろいろな事ができてしまうけど、だいたいは下のようなウォーゲームに分けられるんじゃないかな？

ウォーゲームの舞台設定と歴史的背景

	日本	西洋	日本を除く東洋
古代		アートオブウォー (ブローダーバンド)	アートオブウォー (ブローダーバンド)
中世	信長の野望(光栄) 武田信玄(ホット・ビィ) 独眼竜政宗(ナムコ)	ディフェンダーオブザクラウン ファンタジーナイト(システムソフト) ガイアの紋章(日本コンピュータシステム)	三国志(光栄) 蒼き狼と白き牡鹿(光栄)
近代	太平洋の嵐(GAM) フリートコマンダー(アスキー)	ナポレオン戦記(アイレム) レニングラード (ポニーキャニオン)	
現代	大戦略(システムソフト)	大戦略(システムソフト) バランスオブパワー (マインドスコープ)	

※他に地球軍対異星軍のスペースウォーのシミュレーションゲームもある。



◀アメリカのパソコン、AMIGAのゲーム、「バランスオブパワー」。白が資本主義国及びアメリカ寄りの国。赤はソ連寄りの国を示している。左写真はパッケージ。

シミュレーションゲームの魅力

魅力といってもいくつかあるんだ。その1つめは、RPGと同じように、その時々の支配者、指揮官などになりきって、その時代の雰囲気をそのまま味わうことができる事じゃないかな？　それに、ゲームの舞台となる場所や時代が、実際の歴史ではどうなっていたか、など詳しく調べてみてからプレイすればもっと楽しめるしね。例えば武田信玄の事をよく調べてからゲームをやれば、ここで信玄はこうやったけど、自分は違ったやり方をしてやる！　というように戦法を比較して楽しむことができるし、RPGと違って戦術・戦略を変えれば同じ設定のものを何度も遊べて、しかも違う結果を得ることができるようになってるんだよね。違う結果というのは、いくつもの違った歴史を作ることができるということだぞ。

そして、シミュレーションの最大の魅力となっているのが、相手を自分の知力で破る！　という事だろう。シミュレーションゲームをやっているうちに、コンピュータが相手してるというのがわかっていても、あたかも人が相手してるように錯覚してしまうわけ。ようするに人格があるみたいになるんだ。こうなることが、シミュレーションのオモシロサを一層ひきたてる事になるんだね。ようするにゲームをやってて、手応えっつーものを感じたいわけさ。RPGだと、敵があまりにも人間ばなれしてたり、大バカ野郎だったりするもんだから、雰囲気にはとけ込むんだけど、その戦っているパーティーだけが広大なマップを動きまわっている、というような孤独感をたま～に感じちゃうんだよね。つまり、敵に対して感情移入ができないので、考える中心が敵でなくて、ナゾだったり、自分の事だったりと、敵と戦っているつもりでも、自分自身と戦うことになっちゃうわけだ。シミュレーションだと、このやろうこんな事してきやがった！　とか、フフフバカメ、ワナニハマッタナッ！　とか、参考になるような戦法をやられて、こりゃかしこいヤツだなあと感心してしまったりと、知らず知らずのうちにリアクションをとっちゃうんだよね。このヘンて、ファミコンでいうとスポーツだけどナムコのファミリーシリーズあたりにあらわれてるんじゃないかな。ファミスタなんか、コンピュータと対戦して負けた後なんか、やられたっ！　くやしいぜもう1回だっ、とかなっちゃうもんなあ…。

くやしいといえば、やればやるほどハマっていくのがシミュレーションの恐ろしいところだ。RPGだと、1つのシナリオが終わってしまえばそれでもうそのゲームはやらないじゃない。たまにやってみることはあるだろうけどさ。しかしシミュレーションは1回やり終えた後、まず、ああ、あそこはああやればよかったとか、あそこで敵はこう動くのかぁ、とかいうように反省しちゃうわけだ。そうするとなーんだこうすれば勝てるんじゃん、とか考えちゃって、すぐに2回目を始めちゃうんだよね。当然2回目よりはその後の3回目の方がうまくなっていくわけだからまたやってしまうのさ。そうやって回数をこなしていけばどんどんうまくなっていっていく。ある程度うまくなってから死ぬとってもクヤシイのでまたやってしまう。簡単に死ななくなると1回のゲームをやる時間が長くなって、知らない内に夜が明けてた事が1週間続いたっ、てなことになってしまうわけだ。このように魅力というか、魔力にひきつけられて中毒になり、地獄のようなハマリ悪循環を繰り返してしまうんだね。ま、これはちょっと極端な例になっちゃったけど、やればやるほど読みが深くなり、違う戦略、戦術を思いつくのがオモシロくなっていくことだけは確かなことだ。

というように、RPGのようにだらだらとやるんじゃなくて、常に自分のアタマをフルに回転させてプレイするという知的なところが、魅力となってるのだ。



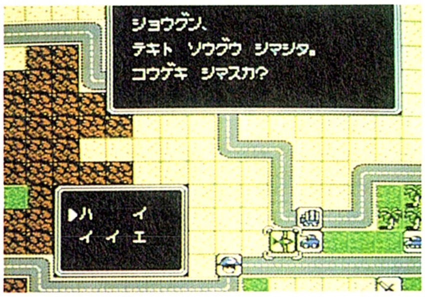
◀効果的な攻撃、そしてダメージを少なくする…。RPGの戦闘は一種のシミュレーションになっているのだ。

究極のゲーム!?

今までの話で、パソコンでシミュレーションゲームが売れてる理由がちょこっとでもわかってもらえたと思うんだけど、どうだろうか？　ようするに単なるナゾ解きでは、もうゲームをやる方が満足しなくなってきているということなんだよね。だからというわけでもないけど、ファミコンでもこれから必ずシミュレーションがハヤると思うんだ。なにしろシミュレーションゲームというのは世の中の起こりうるすべての事をネタに出来るので、ネタがつきることは絶対にありえない。しかもシミュレーションゲームの中にはエディタ、というのがついている場合がある。この、エディタというモノは、自分の好きなようにマップを書いたり、好きなように部隊を配置したり、さらに、武器を自分で作ったりすることができるようになるものなんだ。こいつがあれば、自分の想像力を生かした自分だけのシミュレーションが楽しめるようになるんだぞ。しかもシミュレーションはどんなゲームにも組み込んでいけるんだ。例えば、今のRPGっていうのは、悪の親玉が自分を倒しに一生懸命動きまわっている勇者達を、自分の所にくるまでほったらかしにしておくのが普通だよね。だけどこれって不自然だ。もしも自分が悪の親玉だったらそういうやつらは早い内につぶしとこうと思うじゃない。自分は出ていかないまでも、ちょっと強いやつらを勇者達に差し向けるとか、勇者達より早く秘宝を捜し当てて、勇者達を困らせるとかさ。勇者達が強くなればなるほど悪の親玉だって必死に倒そうとなるはずだ。こういったことも、シミュレーションのような人工知能みたいな思考ルーチンをRPGにつけ加えるだけで解決されてしまうんだからね。（これっていい案だと思うんで誰か使ってくだされ。誰もやらないなら自分でつくっちゃうぞ）というわけで、シミュレーションはすべてにあてはまる究極のゲームだといえるわけなのだ。

あと今回は春に出るシミュレーションを紹介しておしまいだ。次号では戦略・戦術の具体的な戦法を紹介しよう。そんじゃ!!

§2; ファミコンシミュレーションゲーム総ガイド

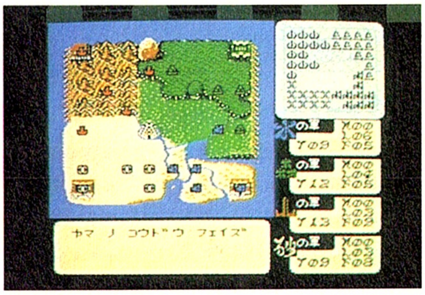


砂漠の狐

ケムコ	3月下旬
¥5500	カセット

第2次世界大戦、北アフリカ、そしてロンメル将軍

『砂漠の狐』はウォーシミュレーションだ。キミはロンメル将軍になって、イタリア領トリポリに迫るイギリス軍を撃退し、サハラ砂漠を東進、アレキサンドリアのイギリス軍本拠地を制圧しなければならない。ユニットの種類はそんなに多くないし、操作も単純だから、作戦に集中できるのがウレシイね。指令部が移動できるとゆーのも、ゲームを複雑にしてるし。それから、戦闘場面のグラフィックも新しいパターンで楽しませてくれるし。初心者でもアクションゲーム感覚で遊べちゃうゲームだね。



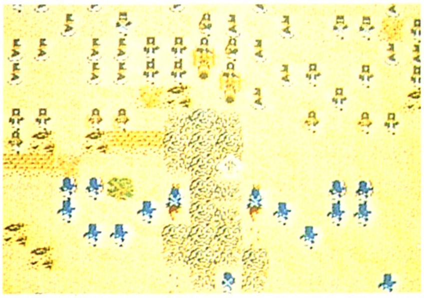
19 NEUNZEHN（ヌーイーゼン）

ソフトプロ	3月4日
¥2980	ディスク

森・山・砂・水、四つの軍のファンタジーバトル

このゲームの舞台は伝説のバビロニア王国。とうぜんメインの武器は剣。西洋チャンバラが繰り広げられるのだ!! プレイヤーは、森の軍・山の軍・砂の軍・水の軍、四つの軍から一つを選択する。

このゲームのバトルモードは……ムズイ! 敵の動きを予測し自軍のユニットを動かすんだけど、最初はスレ違っちゃったり、剣をカラ振りしちゃったり、勝負になんないんだよねぇ。やっぱり、じっくりと考えながらプレイするゲーム。やりこめばやりこむほど味が出てくるゲームなんだと思う。

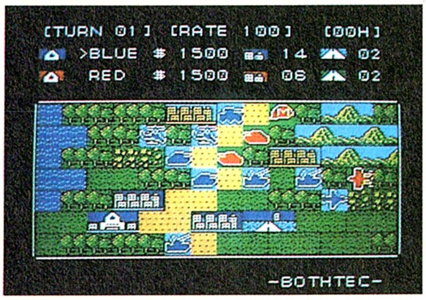


ナポレオン戦記

アイレム	3月4日
¥5500	カセット

砲兵士官から皇帝へ! ナポレオン成り上がり物語!!

リアルタイムのアクション・シミュレーションなのだ。ユニットは一定時間が立つと一歩進んでしまう。プレイヤーは各ユニットの進む方向を指定してやるわけだけど、ユニットがバラけると大変なのだ。とんでもない所に行っちゃう部隊も出てくるのだ。おじさんは『ボ○ス○ウォ○ズ』を思いだしてしまった…。バトルモードも同じ。陣形を決めたら、後は方向を指定するだけ。敵指令官を倒せばいいんだけど、これもなれるまでは苦労しそうなゲームだいなぁ……。



大戦略

ボーステック	6月発売予定
価格未定	カセット

おまた! パソコンで大人気のシミュレーション登場

何を隠そう、おじさんはPC−9801でこのゲームにはまっていたのだ。思わず熱くなって、気が付くと窓から朝日が……何てこともたびたびあった。何しろ、現代兵器なのがうれしいよな。部隊も自衛隊や西ドイツ軍、イスラエル軍まであるのがとってもマニアック♡ ハデな戦闘シーンも◎! プレイしてもよし、見てても楽しいお勧めゲーム……なんだよ、パソコン版は。ヘックスがスクエアになったファミコン版、楽しみにしてるんだけど、いかがなもんでしょうね?



フリートコマンダー

アスキー	3月発売予定
価格未定	カセット

オジサン達にしかわからないこの感動っ！

こいつはただひたすら感動するしかないっ。何を隠そうこのゲームは、PC−8001という大昔のパソコン用に作られた私が知る限り日本で最初の本格的海戦ウォーシミュレーションゲームなのだっ！　しかもこのプログラムを発表したのがアスキーだったんだね。いやーレトロというかなんというか。このゲームの目的は、戦艦とか戦闘機とか使って敵国の都市を砂壊して経済価値を下げる、といたって簡単なこと。だけどこれがハマるんだなあ。入門用としても最適！　昔やったヤツは絶対買うぜ、これ。



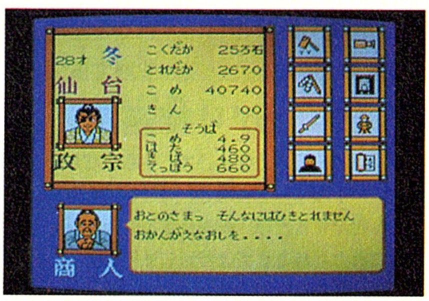
武田信玄

ホット・ビィ	3月下旬発売
¥5800	カセット

大河ドラマとファミコン。クロスオーバーで楽しもう

本格的な戦国時代シミュレーションだ。15種類のコマンドを駆使して、信州近辺を統一。越後の上杉謙信を倒し、京の都にいる織田信長と決戦だっ!!

コイツはキミの力で日本史を覆そうとゆー壮大なゲームだ。ゲーム開始当初の甲斐の国はお金も、米も、兵力も少ししかない。金を掘り、年貢を集め、米相場を張る。お金がたまれば、馬、鉄砲、槍、弓などを買って戦力を補強。隣国を征服するのだ！　それにしても月日のたつのが早いんだよぉ。気をつけないと、信玄は老衰でお亡くなりになっちゃうぞ。

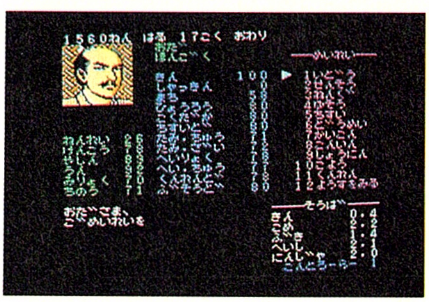


独眼竜政宗

ナムコ	3月下旬発売
¥5500	カセット

大河ドラマは終わったけど、ファミコンは元気だぞ!!

奥州の名将伊達政宗、もちろんキミは知ってるよね。去年の政宗ブームはすごかったもんね。で、ゲームだけど、金をためて、国力・戦力を高め、他国を制圧していくってゆーのが基本。ゲームは側近の片倉小十郎に命令を出すことで進行するんだ。戦闘は出兵する数を決め（足軽隊・鉄砲隊・騎馬隊・旗本隊の四種類。敵の旗本隊を倒すと勝利）、自軍の隊列を決め、敵と交互に操作する。めんどくささきゃ、自動モードもあるしね。『ナムコット新聞東北版』なんてのがあるのも楽しいよ。入門用にもってこい。



信長の野望・全国版

光栄	3月18日発売予定
¥9800（予定）	カセット

真打登場!!　戦乱の世を鎮めるのは誰だ!?

ついに、ついに出てしまうのだっ!!　待ちに待った信長の登場だっ!!　ゲーム内容はパソコン版にひけを取らないし、グラフィックもきれいだし、BGMや効果音もあるし、ワクワクしちゃうね。50人の大名から好きなキャラを選択して、内政・外交で富国強兵、全国統一を目指すのだっ!!　ただね、方言モードがなくなっちゃったのが残念なんだよなぁ。

とゆーワケで、やればやるほどはまっちゃいそうな『信長の野望・全国版』、キミはだれを使って全国を統一するのかっ!!　なのでありました。

今回もドット出たぞ最新ソフト
全部買うには少しフトコロが…
そんな人におくる徹底紹介！
君はどのソフトを選ぶ

最新ソフト徹底紹介

魂斗羅 34
ゴルゴ13 38
アルカノイド2 40
エキサイティングサッカー 42
仮面ライダー倶楽部 44
松本亨の株式必勝学 46
横浜港連続殺人事件 50
ファイアーパム 74
プレデター 76
エリュシオン 78

HOT GAME SCANNER

THE FIGHTING FAMI-COM. MAGAZINE 1987.

ホット ゲーム スキャナー

文／田尻 智

魂斗羅

ゲームセンターで、それなりの人気だったビデオゲーム魂斗羅が、なんとファミコンソフトになって再登場。純粋なアクションゲームなんだけどこれが意外とおもしろい。２人同時プレイまで出来ちゃうんだぜ！



カセット

2M
コナミ
●
2月9日発売／¥5,300
●
コンティニュー機能付き。クリアした次のステージの最初からリプレイできる。

ストーリーOF魂斗羅

西暦2663年。地球は科学の進歩により、自然と科学がうまく調和した平和な世界となっていた。しかし、その裏側では誰も予期せぬ異変が起こりつつあった。

そして地球海兵隊指令部は、極秘に調査を続けるうちに、それがエイリアンによる人類滅亡計画であることをつきとめた。

海兵隊に所属するビル・ライザー上等兵とランス・ビーン上等兵は、その恐しい事実を知らされるとともに、異星侵略者達（エイリアン）を壊滅せよとの指令を受けたのだった。



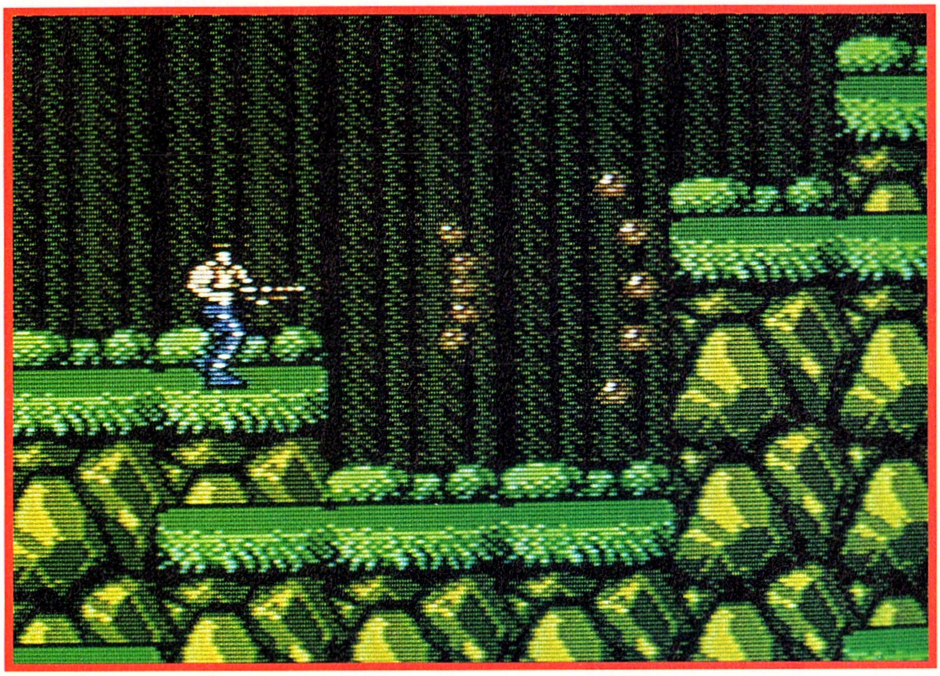
◀ビル・ライザー上等兵の勇姿

２人の魂斗羅（コントラ）は、すでに要塞と化しているガルカ諸島の内部へと向かっていった。

魂斗羅（コントラ）とは、熱き闘魂を生まれながらに持ったゲリラ戦術の達人に与えられる名称である。



▶これはランス・ビーン上等兵の勇姿



ステージ構成を知るんだ！

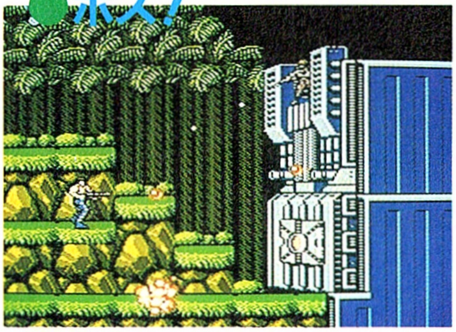


魂斗羅のステージは全部で８ステージあり、それぞれのステージの最後には凶悪なボスキャラクターが出現、攻撃してくる。各ステージごとに、横スクロール、縦スクロール、３Ｄスクロールいずれかの展開がある。８ステージのボスを倒すとエンディングが見れる。

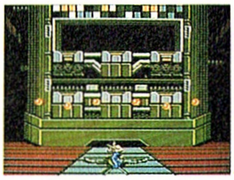
ステージ1	ジャングル	横スクロール
ステージ2	基地	3Dスクロール
ステージ3	滝	縦スクロール
ステージ4	基地	3Dスクロール
ステージ5	ツンドラ	横スクロール
ステージ6	エネルギー帯	横スクロール
ステージ7	格納庫	横スクロール
ステージ8	エイリアン体内	横スクロール

レッツプレイ魂斗羅！

●ボス！



▲何発も弾を撃たないと倒せないのがつらいぜ



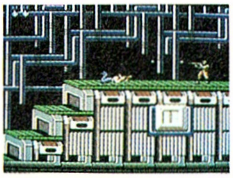
㈱コナミのファミコンソフトといえばいつも平均点合格のそこそこ楽しめるゲームを供給してくれるけど、なぜかどれも似たようなゲームばっかりなんだよね。

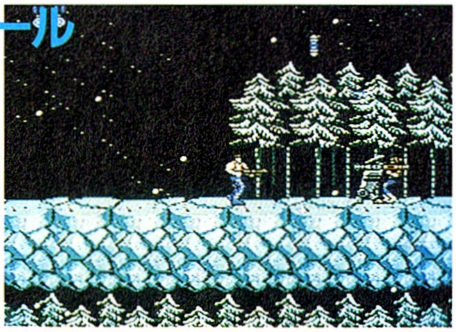
だから新しくソフトがでるたびに、全部買うことはすすめたりはしないけど、期待を裏切られてクソゲーつかまされる確率が低いのはよいな。

それで魂斗羅も非常にコナミ的な良質ソフトなのだった。ソツのないBGM、美しく凝った背景、いつものパワーアップアイテム群、と、コナミのゲーム作りの王道をいってる。

ゲーム性は最近にめずらしくストレートで純粋なアクションゲームになっている。

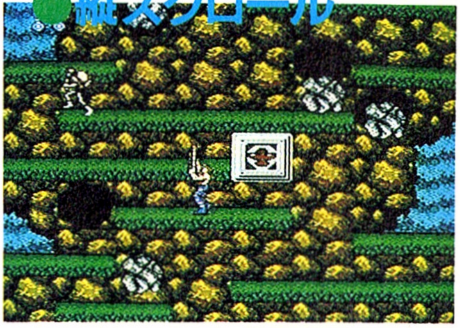
●横スクロール

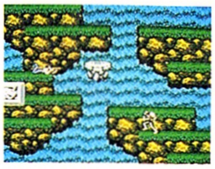




▲ファミコンゲームの基本は横スクロールからってね

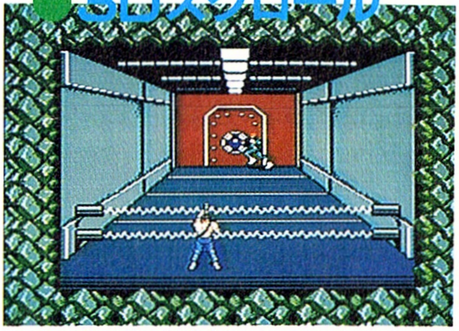
●縦スクロール

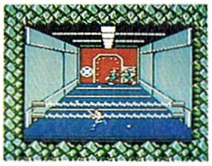




▲ここだけの話っていうワケでもないんだけど、縦スクロールのステージって第3ステージだけなんだよなあ

●3Dスクロール

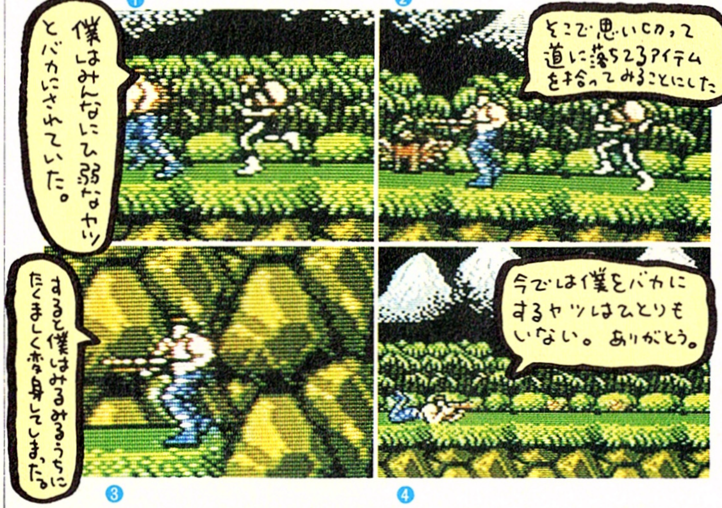




▲厳密にいうとスクロールするのとは違う3Dシーン。電線に触れるとビリビリとシビレまくりなのだよ。フフフ…

パワーアップアイテムを集めろ！

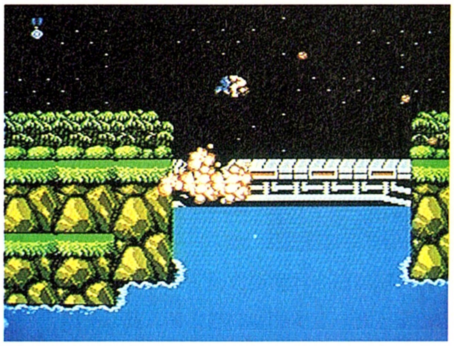
ゲーム中、空中を飛来するカプセルを撃ったり、地上のワシのマークを撃つとパワーアップアイテムに変わる。それを回収することによってビルとランスに新たなフォースが授けられるのだ！　アイテム類は基本的にどれも同じ形をしているが、中央のアルファベットの違いによって効力も違うのだ。よーく見てから欲しいものだけを取るようにしたいな。



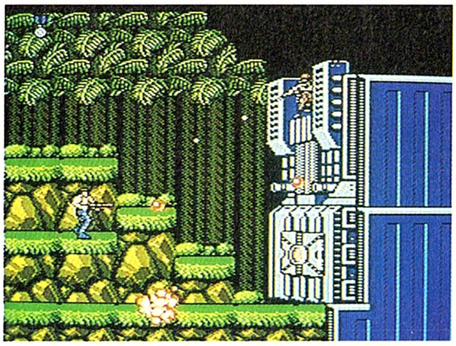
種類	弾の飛び方	最大弾数	コメント
ノーマル	→	4	ゲームスタート時のノーマルな銃だ。
マシンガン	→	6	弾が大きくなり、連射機能がついた銃。
ローリングファイアー	(らせん)	4	連射はないが、弾がくるくる回りつつ飛ぶ。
5WAYショット	(扇状)	10	強力な武器。5発の弾が扇状に広がっていく。
レーザー	→	1	押しっぱなしにして撃つといい。破壊力大。
スピードアップ	スピードアップ		レーザーのときだけ効力がない。
バリア	一定時間無敵		自分が点滅するようになる。

ROUND 1 ジャングル

まずは小手調べの第１ステージ………のはずだが、ここからいきなり結構難しい。２人同時プレイができるから、友達と一緒にやれば、随分楽に先へ進めるんだけどね。ここでは基本的なプレイテクニックを身につけておきたい。たとえばコントローラの右下を押してナナメ下に弾を撃ちつつ走るとか、敵の砲台と対峙したときに、下に伏せつつ攻撃するとか、そういうベーシックな部分にみがきをかけよう。ボスはたいしたことないね。



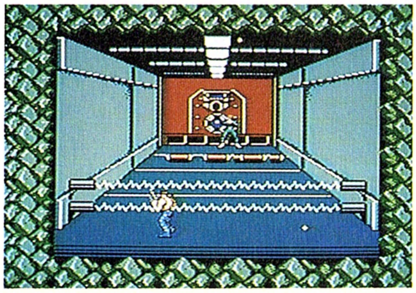
▲橋には爆弾が仕掛けられていて、爆発して吹き飛んでしまうが、別にこれでプレイヤーがやられることはない



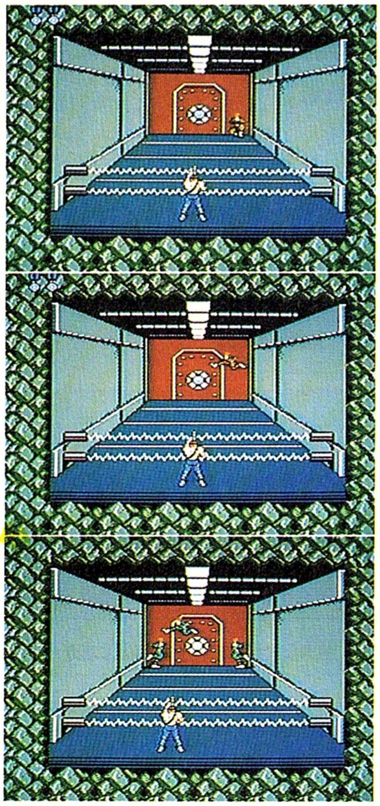
▲ボス！ 上部にいる兵隊をやっつけてさえしまえば、あとはもう何のことはない。弱いヤツなんだよ

ROUND 2 基地

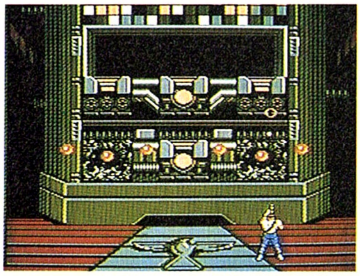
いきなりの３Ｄ画面。通路の奥にある核（コア）を破壊さえすれば、さらに奥へ進むことができる。敵の撃ってくる弾はジャンプして避けられるが、しゃがんで避ける方がより安全でいい。オレンジ色の兵隊はアイテムを持っているぞ。



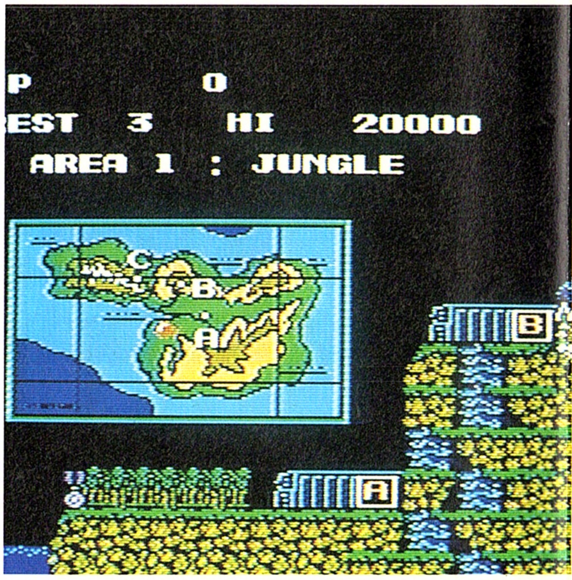
▲３Ｄ通路では、しゃがんでいるとほとんで敵にやられることはないんだけど、ここみたいに床を何かが転がってくるところでは、そうもいかない。一番手前まで転がってきたらタイミングをみはからってジャンプしてやり過ごそう。そんなに難しいことではないハズだ。もちろん兵隊の攻撃には注意しながらね



◀ピョンピョンと跳ねながら右往左往する兵隊。妙なヤツだ。これじゃまるで「なんでそーなのッ！」の萩本欽一だよ。とてもシリアスなアクションゲームに似つかわしくないキャラクターだな

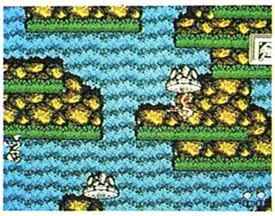


▲まず手前に並んでいる３×３＝９個の砲台を破壊する。周期的に６つの攻撃弾が扇状に発射されるので、その狭間をかいくぐるようにして撃つ。ひたすら撃つ。すると、上部に敵の正体ともいうべき目玉のような物体が出現する。リング状の弾を発してくるがさほど強くはない。10数発弾を当てれば倒せるのだ



ROUND 3 滝

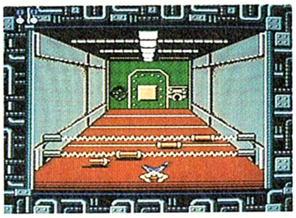
唯一の縦スクロールステージがここだ。ふと往年の名作ファミコンソフトメトロイドを思い出す構成になっている。岩場を踏み台にして、ジャンプして上へ上へと登っていこう。さほど難しいステージではないが、ちょっと油断して下に落ちることがよくあるので、そこだけ注意。



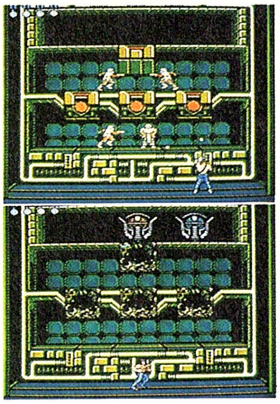
◀ジャンプしている最中も常に弾を発射し続ける心がまえが欲しいものだね

ROUND 4 基地

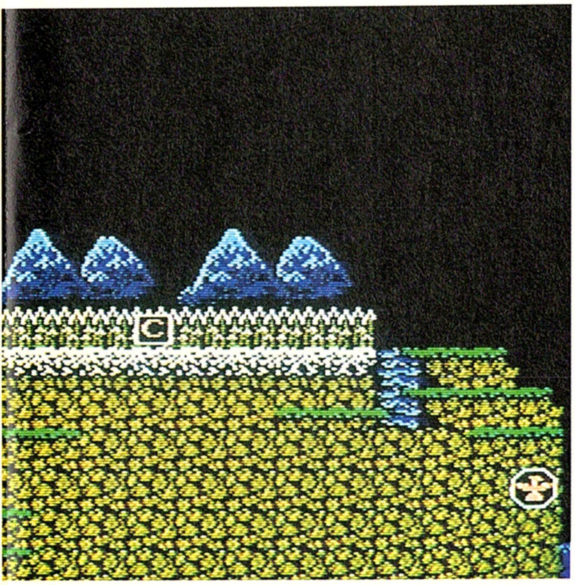
このステージは、ステージ2と同じような3D通路のシーンだ。しかし、前よりも数段難度は上がっている。ジャンプしたり、床に伏せたりとやたら忙しい中で、鬼のように固い核を壊さなくてはいけないつらい面だ。

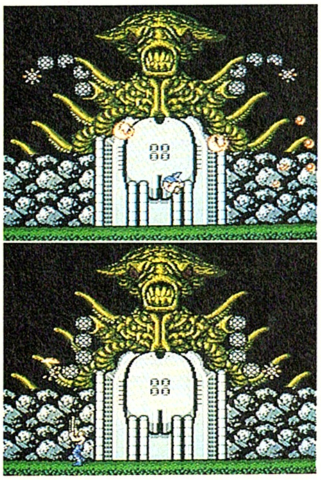


▶せめてパワーアップアイテムを何かしら取ってあれば、かなり楽になるんだけどな……　うむ



▶ステージ4のボス「ゴトムガー」だ。ステージ2に出てきたボスとよく似ているが、こっちの方には兵隊もわらわら出てきたりして、とても難しい

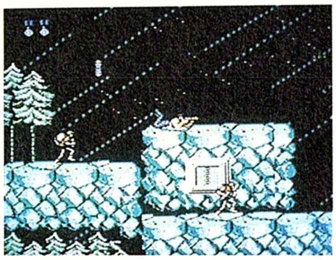




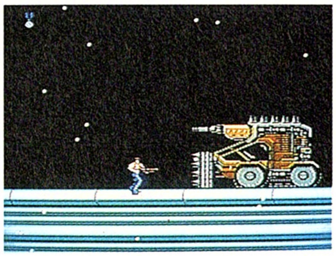
◀まさに凶悪な形相のエイリアン! 2本の触手がうねうねと動いて、その先端から攻撃をしかけてくる。たまに触手の動きが止まることがある。そのときがこっちの攻撃のチャンスだ

ROUND 5 ツンドラ

寒い、寒すぎる。あたりは一面銀世界だ。このステージあたりからあまりパワーアップアイテムがでなくなっているようだ。絶対に取り逃したりしたくないね。あとここの海は落ちたりすると死んでしまう。ステージ1とは違うのだ。厳しいぞ!



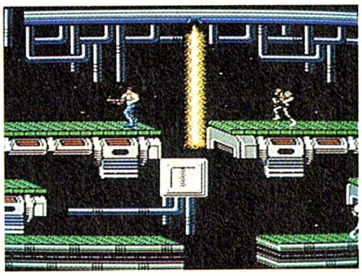
▲寒いけどとってもキレイな景色のツンドラ地帯。しかし、主人公の2人は上半身ハダカで大丈夫なのだろうか……



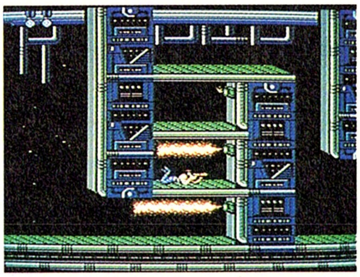
▲やたら大きな装甲車が出現した。これがまた死ぬほど固い。アイテムを取ってなかったらまずクリアーはあきらめた方が……

エネルギー帯 ROUND 6

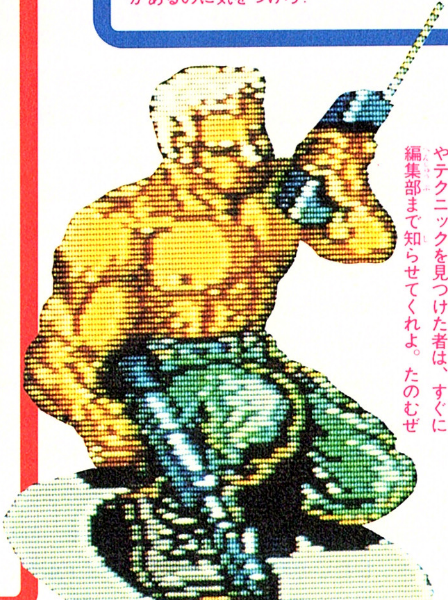
敵の本拠地に徐々に近づきつつある雰囲気をかもしだすエネルギー帯。いい加減な気持ちじゃ、このステージまで進むことはできないぞ。もう大変なんだから。



▲やたらと重火器をかまえる敵兵が多くていやになる。たくさん弾を撃ってくるし、固い。「固い」とは何発も撃たないと死なないことだ



▲突然飛び出してくるファイヤースティックに心臓ドキドキパニックものだぜ。周期的に飛びでるものと、近づくと出るもののふたつがあるのに気をつけろ!



◀ガルガ諸島の奥には、まだまだたくさんの謎が隠されている。隠れキャラやテクニックを見つけた者は、すぐに編集部まで知らせてくれよ。たのむぜ

※写真は開発中の画面です。

文／RYOII

ゴルゴ13第1章神々の黄昏

マンガなんて読んでるんじゃない、と怒鳴るおっさんだってこれだけは読んでいるというゴルゴ13がゲームになってしまったのだ。ゲームなんてやってるんじゃない、と怒鳴るオヤジは果たしてこのゲームやるかな？



カセット
1M＋1M
ビック東海
●
3月下旬発売／¥5,700
●
オリジナル単行本、「ゴルゴ13スペシャルブック」付き

アダルトな雰囲気が独特の味

そうなのである、オヤジだって絶対やりたいにちがいないこのゴルゴ13は大人のゲームなのだ。だいたい今のゲームは子供に迎合しすぎなのだ。もっとピリッと辛口のゲームがあったっていいじゃないか。そして、これは大人のゲームなのだから、ヌードがあったっておかしくはない。いや、ないほうがおかしい。というわけで、このハードボイルドにしてサスペンスなゴルゴ13のベルリンの夜は、ヌードでもっこり思わずニンマリ、アダルトで熱い夜が用意されているのであった。



狙撃って本当に快感なんですねェー！

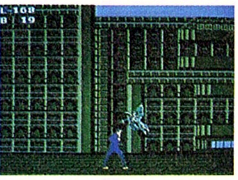
ACT1　そこはテーゲル空港、すべてはマリアとの出会いから始まった。



テーゲル空港でまず情報を聞くんだ。



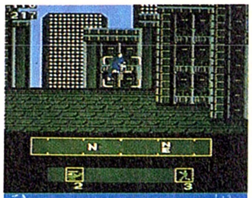
歩いているおじさんからも情報をもらう。



暴走族の攻撃には蹴りで反撃だ。



敵を倒すとL（ライフ）とB（銃弾）が増えるんだ。そして地下鉄へ入ると諜報員がいた！



敵とのスナイプモードだ。照準を合わせてヒットせよ。



彼女がうわさのチェリーだヨ。お楽しみは仕事のあとで…。

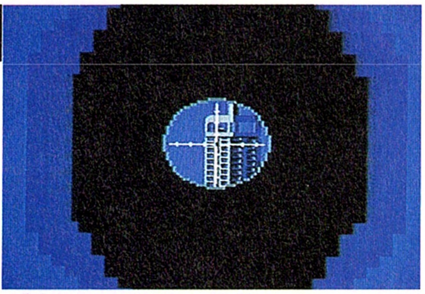
ACT2　エアーウルフじゃないんだぞ、と。

「………………………………」ゴルゴ13は無口なのだ。だから、何もいわない。ただ、実行あるのみ。だから、何も書かない。ただ、プレイあるのみ…、てなわけにはいかないか！

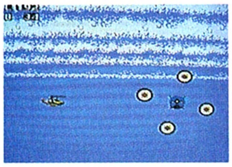
このゴルゴ13もけっこう無口でニヒルなんだけれど「わかった やってみよう」なんて実にありふれたフレーズをのたまったりするのはちょっとガックリ。

でもガッカリしないのが狙撃。ゴルゴ13はスナイパーであって、たんなるスケベで無口なおじさんではないんだ。銃を持たせりゃ右に出るものはなく、左で肩並べる者だって、あのおしゃべりでスケベなシティハンターの冴羽リョウさんだけだろうな。

さてこのゴルゴ13別名デューク東郷のスナイプなんだけれど、これが実にド迫力なんだ。敵を撃ったときのブワンというヒット音、破裂感、これがなんともいえないリアル感と充実感が味わえるのである。



▲ACT2はヘリコプターでも戦闘シーンなのだ。気分はエアーウルフで前から後ろから攻めてくるヤツらをぶっとばせ。ま、狙撃ほどの快感はないけど、ネ

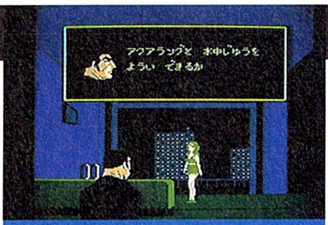


◀ヘリコプターからのスナイプモードだ。2つあるビルの右にこいつがいるから、さりげなくぶち殺してしまいましょ

ACT3　ベルリンの夜は暮れて…地上から水中へ、そして地下へと舞台は移っていく



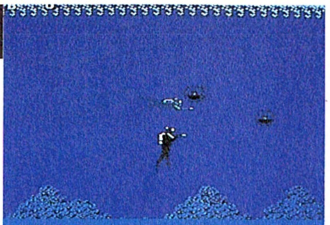
情報屋からの情報でポツダム駅へ。コンドルはこの後殺されてしまうのだ。



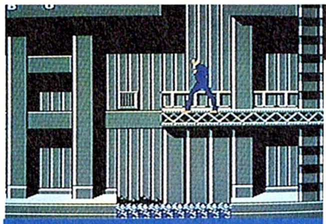
ACT1では満室だったアレクサンダーホテルにチェリーがいた。



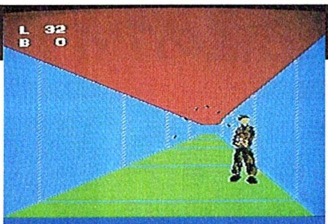
ここはみどりの館。ここからシュプレー川へ。そして水中シーンだ。



水中シーンではタコも攻撃に加わってくる。左→下→右の順に進むんだ。

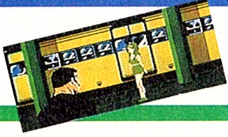


すると地下基地が出現。ここにはいろいろな防御装置が仕掛けられているぞ。



最後の難関の3D迷路だ。ここをクリアするとベルリンは卒業なのだ。

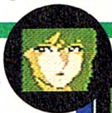
グラフィックはまじに劇画していて、間違ってもゆかいでかわゆいキャラクターたちが、とよく使われる定番フレーズが使えない。しかも、ここで展開されるストーリーって作者のさいとう先生が考えたオリジナルなんだぜ。マンガ全部読んでいるオヤジだって、このお話は知らないのだ。これははっきりいってすごい。付属のスペシャルブックと合わせてキミもゴルゴ13マニアになれる、かな。



お待ちどうさま。これが問題の…スリルが2倍だ⬇

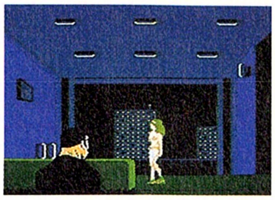
さて、本題に入ろっか。だいたいアレキサンザー駅でチェリーが仕事の話をした後に「しごとがかたづいたらホテルへよって…」などというからその気になってしまうわけだ。でも、いっくらウズウズしてたって、ちゃ〜んとやることやらなきゃダメ。で、ACT2、3でやることやって、ホテルにいくとお待ちかねのニャンニャンじゃ。でも、よっく見るとチェリーは下着をつけているんじゃないか。じつは某所からの教育的指導でこうなってしまったんだと。つまんない!





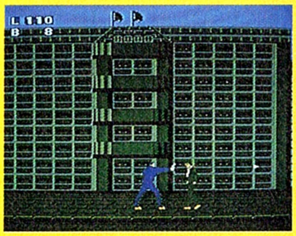


▲ここはアレクサンダー駅。コンドルに会うとチェリーと再開できる



▲普通のテレビならオールヌードに見えるから安心していいようだぜ

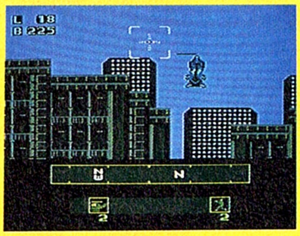
味方はなぜか弾が素通り



◀情報屋は接触するとこちらが好むと好まざるとにかかわらず情報をくれる。が、通行人は体を素通りしてしまう

このゴルゴ13ではいくつかの不思議が存在しているんだけれど、これはその中でも1、2を争うたいしたもの。町の中を歩いていると通行人と出会うんだけれど、情報屋や単なる通行人はいっくら撃っても弾は素通り。つまり幽霊なのだ。だから、人を見たら敵と思えの精神でばんばん撃ってしまうのだ。

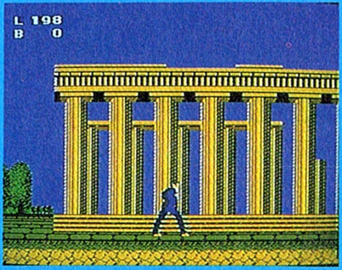
恐怖のスナイプモード



◀ヘリコプターはミサイルを発射してくることもあるんだけれど、それでも簡単に死なないのはさすがゴルゴ13

このゲームのウリの1つがこのスナイプモードだ。これって突然出現して、いきなし照準付きの世界にぶちこまれちゃうからちょっとした驚きなのだ、最初は。敵が数人の時にはヘリコプターもスナイプの相手になる。しっかし、拳銃でヘリコプター破壊してしまうなんてこれも不思議の1つだね。

そしてギリシャへ!!



◀ギリシャでのゴルゴ13の目的はアーマーライトM16を手に入れることだ。しかし、その行動は完全に敵に読まれているようだ。スニオン岬へ急げ

ぬわんとゴルゴ13ことデューク東郷はベルリンの熱い夜を過ごした後はギリシャ、エーゲ海、リオ、大アマゾンそしてそして南極までも足を運ぶこととなる。もちろん生きていればだけれど。人生楽ありゃ苦もあるさ。生き残りにはカンフーゲームばりの蹴りをマスターするんだぜ。

文／S・MAN

アルカノイド2

新世代ブロックくずしの代表アルカノイドが、一段とグレードアップして帰ってきたぞ。アーケード版を基に、VSモードとエディットモードを加えた豪華版。これでキマリだぜ！



カセット
1M
タイトー
●
2月中旬発売／¥5,900
●
専用コントローラ付で発売。VSモード、エディットモードでも遊べる

新設された6種のアイテムがすごいッ！

なんといっても特筆モノはアイテムだね。今までの6種類に加え、新たにスーパーアイテムが6種類追加されたんだ。前作のアイテムがそのまま残されてるのがウレシイ。そして新しいアイテム群はグッド・アイデアそのもの。その効果を良く研究しておこうぜっ！

NEW EDITION
新しい壁も加わったぞ

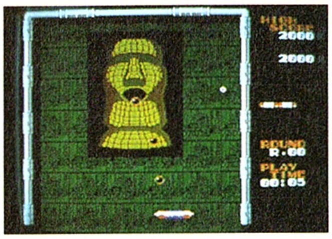
ボールを当てると動きだす壁や、一度壊しても再び現れる壁などが新設されたぞ。

S スピードダウン	取るとボールのスピードが、少しだけ遅くなるんだ。	確かにボールのスピードが遅くなれば有利だ。ただし、他の良いアイテムで戦っている場合は取っても無意味かもしれないな。	D ディスラプション	ボールが一挙に、なんと8個に分裂してしまうんだ。	ボールが8個だなんて、一見有利に思えるけど、いくらなんでも8個は多すぎるんじゃない？パニクッて、すぐ落とすかもよ。
B ブレイク	左右のハッチが開くので、そこから次の面へ行けるぞ。	面を進みたいなら、一番確実なアイテムだ。だけど、ハッチが開いたからといって、あわててボールを落とさないようにね！	I イリュージョン	バウスに幻影が出て、幻影でもボールを返せるんだ。	バウスを動かすと幻影が出て、見た目はすごくカッコイイ。だけど、狙いを定めにくいのが欠点だ。初心者ならいいかもよ。
C キャッチ	ボールをバウスでいったんキャッチできるんだよ。	ボールがキャッチできるから、落ちついてプレイできるよ。それに、狙い目がわかるようになれば、アイテムも選べるしね。	N ニューディスラプション	画面上に、常にボールが3個に保たれるんだ。	こりゃイイぜ。なんせ、1個のボールさえ返しておけば、画面上では常に3個のボールがいるんだから。かなり有利だぞっ！
P プレイヤーエクステンド	残りバウスが1機追加されるんだ。要するに1upだね。	当然1upなんだから重要なんだけど、このアイテムを取ろうとしてボールを落としちゃうんなら、まるっきり意味ないぜ。	R リダクション	バウスが縮んで、その間は得点が2倍になるんだ。	いや〜、いくら得点が2倍になるっていったって、バウスが小さくなっちゃうんだからキツイよなあ。超上級者向けだぁね。
L レーザー	ボタンでレーザービームを撃つことができるんだ。	レーザーが発射できるから、早くクリアできる。ただ、壊せないゴールドブロックに固められてる面だと、あまり効果ないよ。	T ツイン	バウスが2機に分裂するんだ。バウスが2個並ぶよ。	バウスが2個になれば、広い範囲で返せるから有利なんだけど、バウスとバウスの間がスッポリ空いているから注意しなくちゃ。
E エキスパンド	バウスの長さが、通常の1.5倍に長くなるんだ。	これはなかなか効果的だよ。このアイテムでプレイして、確実にクリアするってのも、良い方法なんじゃないかな。	M メガボール	ボールが赤くなって、全ての壁を破壊できるんだ！	ボールが壁を貫通して、みるみるうちに壊せちゃうぜ。ただし、敵には通用しないから注意しよう。ボールも赤くて見にくいし。

総画面数は前作の2倍にスケールアップしてるぞ!

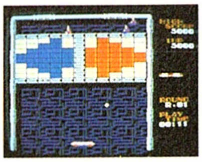


ROUND-0



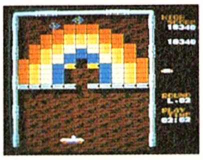
▶前作の最終面、モアイからスタートだ。ボールを5発ヒットさせれば、クリアできる

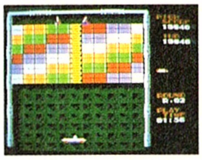
ROUND-1



◀ラウンド1は左右対称なんだ。さっそく新ブロックが登場するよ。ここをクリアすると、いよいよ左右選択。キミはどっちへ行くぅ?

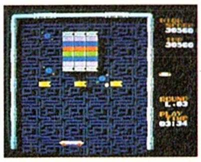
L ROUND-2 R

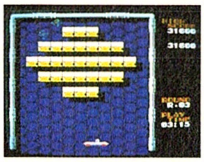




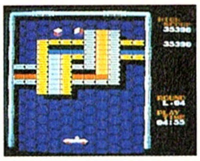
総ラウンド数が、なんと66面にスケールアップしたんだぜ。でも、順々に66面プレイするわけじゃないんだ。ラウンドをクリアすると、左右のハッチが開いて、LかRかを選択するわけ。例えば、ラウンド1をクリアしたら、次はⓁラウンド2かⓇラウンド2をプレイすることになる。左右どちらかが難しくなってるから、2通りのプレイが楽しめるよね。

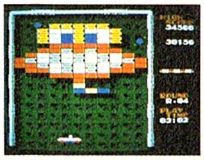
L ROUND-3 R





L ROUND-4 R





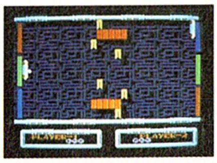
さらに驚き! VSモードとエディットモードもあるのだ

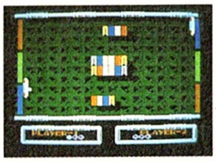
VSモード

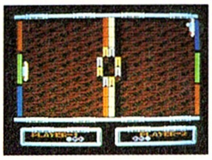
前作のコントローラーを、IIのコントローラーにつなげば、友達と楽しめるVSモードができるんだ。もちろん、対コンピュータ戦だってできるから1人でも楽しめるぞ。バウスが縦に動くから、いつもと違う感じでかなり難しいよ。ぜひ、チャレンジしようっ!

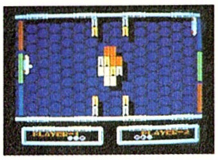


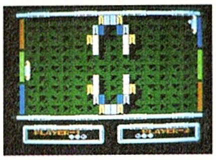
ゲームは、3セット先取制。全5ラウンドあるから、早く3セット取れば勝ちなんだよ。ケッコウ楽しめるぜ。





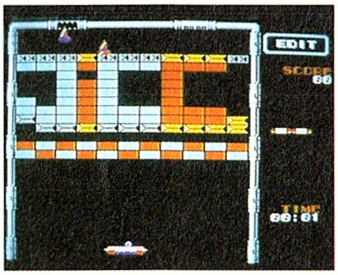






エディットだよ

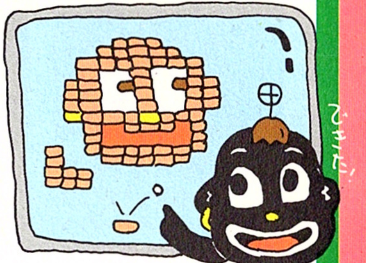
エディットモードは、キミが、キミ自身で作ったオリジナル面でプレイできる、ゴキゲンな機能なんだ。いろんなブロックの種類や、カラフルな色を使って、オリジナルのスーパーアルカノイドを作っちゃおう。友達を驚かせようぜ!



▲こんなふうに、バッチリおもしろいオリジナル面が作れるんだ。ワ〜パチパチ拍手!

やったぜ! エディットモードコンテスト

タイトーでは、アルカノイド2の発売を記念して、発売から3ヵ月間にわたり、"オリジナル・エディット画面コンテスト"をやっちゃうのだ! 入選すると、プレゼント品の「究極のエディット・ウラナイド」の中に、自分の作品がプログラムされるよ。詳しくは広告を見よ!



文／モモコ

エキサイティング サッカー コナミカップ

いよいよ発売されるエキサイティングシリーズのサッカー。テニスや野球にあきちゃったら、もちこれ。スポーツにRPGの要素をプラス！ しかも、友達のオリジナルチームとも対戦出来る賢い1本だぞ。



ディスク 両面

コナミ
●
2月16日発売/¥3300
●
他のディスクとのデータの相互交換可能
(エキサイト・モード時)

君のオリジナルチームを成長させろ！

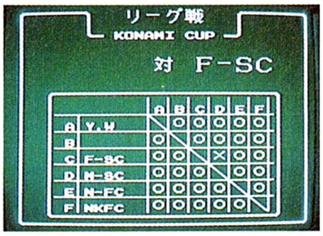
スポーツものが続々出ている中、サッカーを忘れちゃ困ります。それも、スポーツゲームでありながらRPGが入っていて自分だけのオリジナルチームを作って成長（能力をアップ）させることが出来るわけ。それに、友達が作ったオリジナルチームとキミのチームを対戦させることも出来るから、育てがいもあるでしょ。試合内容も、シュート、ヘディング、スライディングはあたりまえ、タイミングが合えばオーバーヘッドキックまでみせてくれる。勝負がつかない場合は、P・K戦まであるんだ。これは3D画面で行なわれるからメチャ迫力がある。実際グラウンドに立って、プレイしているよーな感じになるぞ。



▲セーブしておけば、コンティニューすることが可能だ



▶総当たりで2回ずつ対戦するリーグ戦や、2人同時プレイ、自分と友達のチームを対戦できるモードもある



▶自分のチームが勝てばボーナスが入るが、負けつづけると逆に能力が下がっていくぞ。そんな甘くはないぞ〜

チーム選びが勝利のカギになる!!

まずは、チーム選びから始めるんだよん。設定されているチームは全部で6つあり、各チームごとに性格があるんだ。1度決めて成長させてしまうと、愛着がわいてなかなか変えられないから、ここでジーックリ考えて、自分に合ったチームを見つけよう。チームの性格を決定するパラメーターは、キック、ランニング、ドリブル、ディフェンス、それにラック（運のことだよ）、この5つに分けて設定されている。これが、試合に影響され勝負を左右することにもなるんだ。何度でも変えられると思って、軽い気持ちで選ばないで、最初に決めたチームを思うように成長させることに決め、1チームを選択するんだ。



▲自分のチームを決めたら、カッコイイ名前をつけようぜ

EAGLES



足が遅いので、敵にボールをとられると対処できない。6チーム中最も弱い。

STARS



堅い守りと運の強さで得点はされないものの、攻撃力が弱く試合に勝ちにくい。

POWERS



6チーム中最も早い足をもつ。敵の攻撃を切り返し、反撃にうつりやすいチーム。

TEAM-X



攻撃面はバランスのとれた強さを誇るが、守りが最低。切り返しに弱いチーム。

WINGS



攻防どちらもかなり強く、まとまったチーム。ただ運が無いのでPK戦はつらい。

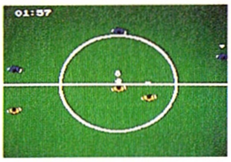
DENDEN



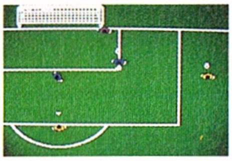
ほぼ全ての能力面で他のチームの追随をゆるさない文字通りの最強チーム。

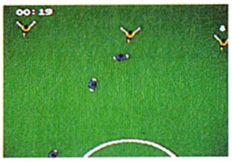
大迫力のリアルサッカー名場面だよん

スポーツもののゲームって大半がフィールドを斜め上から見た視点なんだけど、これは視点を真上にもってきてあるんだ。だからヘディングなどの立体的なプレイはわかりにくいという欠点はあるけど、ドリブルや、スライディングなどの奥行のあるプレイは、リアルタイムで見ることができ、サッカーの醍醐味であるボールのとり合いというのが100%実感できるんだ。さっそく、その白熱した試合の模様を見せましょう。

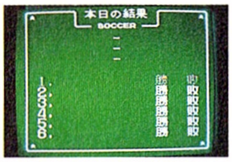


▲ホイッスルでキックオフ!

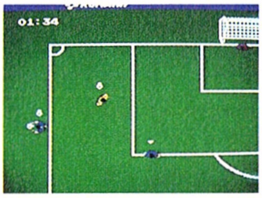

▲ゴールキックももちあるよ



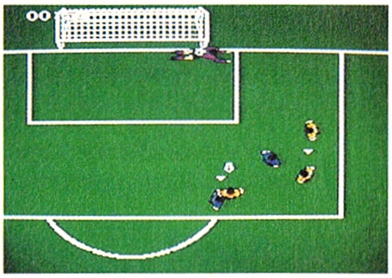
▲先取点が入った。やったぜ



▲一日の結果が発表されるよ

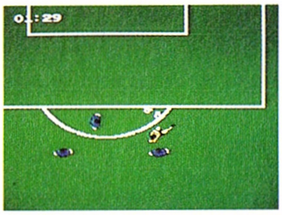


◀スローインする方向も十字キーで選べるのが心にくい。敵があつまってくる前に早めになげろ


◀ゴール前での白熱したプレーも上からの視点だと全て把握できるゾ

ゴールキーパーを有効に使え

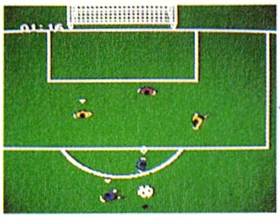
このゲームは、とにかくグラウンドが広い。画面にして8つ分もある。それ由、11人のプレイヤーが、攻撃、防御どちらをするにしても1カ所に集まりがち。そこで、敵が味方のゴールぎわまで攻めきている場合は、ゴールキーパーをうまく利用して敵のいないグラウンドへキックさせよう。これでひとまず安心だ。



◀敵におされぎみでもあせりは禁物。慎重にボールを持った敵をマーク、機をうかがってスライディングでボールをうばえ



▶ボールをうばったらすかさずキック力のあるキーパーにパス。敵イレブンは攻撃のため大部分がこちらにきているハズ、チャンスだ


▶敵の守りはディフェンスのみの手薄さ。敵陣にいる味方のロングパスをきめろ。一気に形成逆転だ。このときオフサイドには要注意!

スライディングを活用しろ

リーグ戦でのプレイでは、コンピュータ側はパスをあまりつかわず、ドリブルを多用して攻めてくるので、カットなどでボールをうばうことが出来なくなっている。こんな場合にはスライディングが有効。ボールを持った敵の後ろをぴったりマーク、敵がボールを蹴る瞬間タイミング良くAボタンを押せ。



◀敵の後ろにピッタリマーク、ドリブルのタイミングをよめ

▶成功しても安心するな。すぐに近くの味方に向けてパスだ

3D画面で迫力満点のP・K戦

タイムアウト時同点だと勝敗はP·K戦へともちこされるんだ。P·K戦モードの画面構成は通常のプレイモードとは異なり、キッカーの後ろから見た3D画面になっている。1チーム5本、計10本のフリーキックを交互に打ち、ゴールした数の多い方が勝ちとなる。P·K戦のシュートは画面がクローズアップされている分スピードが速く、蹴った後からキーパーは動作を始めるので、ふせぐことは難しい。そこで、敵がシュートする瞬間にキーパーを動かし、ボールをキャッチする。これはもうキミのカンで判断するしかない。



▲十字キーの左右で方向をきめろ。ボタンを押す長さでキック力も調節できるゾ



▶左右のポストぎりぎりにシュート。もしくはゴール上すれすれがねらい目だ


▶きまったーっ。ゴールだ。シュートがきまると客席から観声とホイッスルの音が響いてくる。



▼敵が蹴ってから動きはじめては間に合わない。左右どちらかに山をはり、ゴールを守れ

文／北枕獲

仮面ライダー倶楽部

おぢさんが小学生の時、『仮面ライダー』とゆー特撮テレビ番組があったんだよ。もう、毎週いっしょうけんめい見ていたんだ。いま、栄光のライダー達がファミコンでよみがえる！おぢさんはうれしいのだよ.!!



カセット

バンダイ
●
発売中／¥5500
●

時代はレトロ！仮面ライダー復活!!

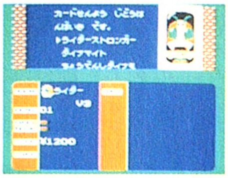
今、ライダーは11人いるんだけど、キミは全員知ってるかい？　そう、１号・２号・Ｖ３・ライダーマン・Ｘ・アマゾン・ストロンガー・スカイ・スーパー１・ＺＸ・ブラックだね。ライダー倶楽部には、このうち６人が登場するんだ。技の１号、力の２号、Ｗタイフーンのの３、野生のアマゾン、カイゾーグのＸ、電気を使うストロンガー。それぞれのライダー達を使い分けて、ショッカータワーをめざすんだ。戦闘で経験値とお金を稼いで、レベルやパワーを上げなきゃなんないし、けっこうシビアなＲＰＧ風アクションゲームだ。

地獄の沙汰も金次第!! 守銭奴しましょ

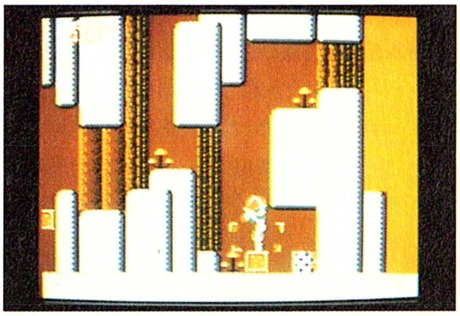
各エリアへ行ったら、まずお金をためこむのだ。なんとこの世界では、“お助けライダー”も“アイテム”も自動販売機で売っているし、エリアの出口“ショッカーの扉”も一定の額のお金がないと開かないのだ!!　ブロックを壊したり、戦闘をしたり、ルーレットで一発当てたりして、しっかり稼がないと先へ進めないぞ!!



◀レベル１の２号。ＥＸＰを稼いでパワーアップしないと、死神博士にやられちまうぞ！



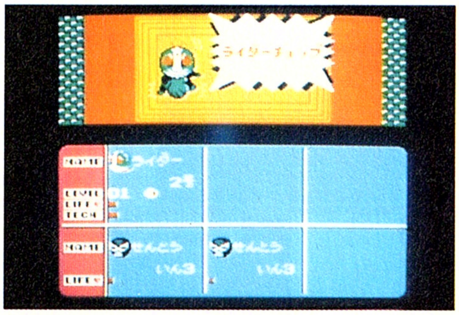
▶敵地のまん中なのに自動販売機で、ライダーやアイテムが買える……ま、いいか



▲ブロックをパンチで壊すと、お金やアイテムが出ることがあるのだ。ブロックを壊しまくれ！　ただし、バクダンが出ることもある。その時は…すぐに逃げるんだよ!!

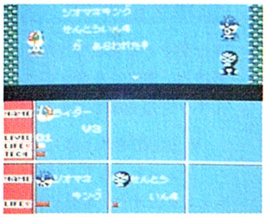
バトルモードは連射の腕の見せ所!!



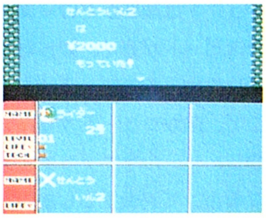


▲各ライダーは、それぞれ必殺技を持っている。必殺技はテクニックポイントを消費するから、使う時と相手をよく考えること。写真みたいに、戦闘員に使うのはムダだよ！

アクションモードの戦闘員の中にはふれるとバトルモードに突入するヤツがいる。バトルモードで勝利して、初めて経験値が稼げるのだ。バトルモードには怪人が登場するし、必殺技も使えるし、ライダー倶楽部最大の見せ場だ!!　ただね、このモードの通常攻撃は、Ａボタン連打で行うんだよね。なれないうちはきっと指が死にそうになると思うけど、コツさえ分かればけっこう楽に勝てるよーになるからね。必殺技はテクニックポイントを消費するから、ここぞとゆー時までとっとこうね。



◀怪人は強い！　最初はムりせずに逃げた方がいい

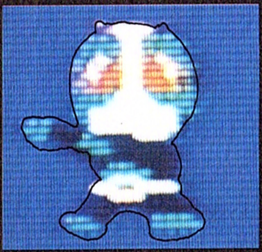


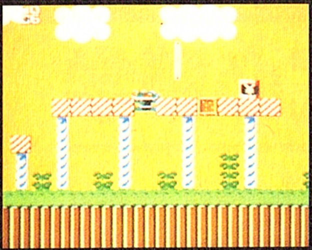
◀戦闘に勝つと、お金やアイテムが手に入ることも

仮面ライダー1号

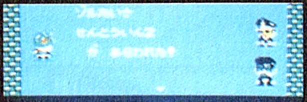


▲お助けライダーはスピード1番のアマゾン





◀天井に頭をぶつけると、ライダーはツブレちゃうのだ





▶ショッカーランドのボスのゾル大佐登場。軍服がステキ

1号とアマゾンが向かうのはショッカーランドだ。1号はテクニックが、アマゾンはスピードが6人の中で最高だ。ライダーキックとスーパー大切断でゾル大佐をぶちのめせ!!

仮面ライダー2号

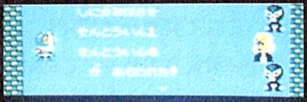


▲額に輝くVとV。深海用のライダーX





◀Aボタン連打で空中移動もできる。根性だ、根性だ!!

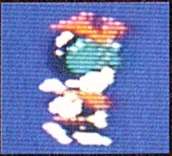




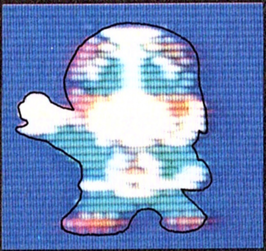
▶じつは私は天本英世のファンです。死神博士も好きです

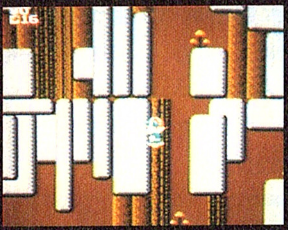
2号とXはネオンがまぶしいショッカータウン。2号のパワーとXのスピードはショッカーなんかメじゃないぞ。得意技はライダーキリモミシュートとライドル脳天割りだ。

仮面ライダーV3

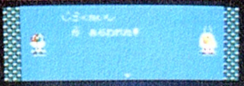


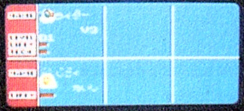
▲天が呼ぶ、地が呼ぶ、人が呼ぶ…燃えるなぁ





◀垂直の壁もAボタン連打で登ることができる。指が、指が……





▶ZXに登場したバダンの暗闇大使は地獄大使の親戚なんだって!?

V3とストロンガーはショッカーマウンテンだ。ストロンガーのライフとパワーは最高、V3もバランスがいい。地獄大使なんか、ストロンガーの超電稲妻キックでイチコロだ!!

僕の『仮面ライダー』

Memories of "Masked Rider"

愛のライダースナック

ビルの谷間を歩いていると、ふとウルトラマンだのゴジラだのをそこに立たせてみたくなるけれど、学校帰りの道でふと目に入った土手や原っぱには、仮面ライダーとショッカーの怪人を立たせてみたくなってしまう。これが僕にとっての『仮面ライダー』である。

必死に集めた5円写真やライダーカードも『仮面ライダー』だったが、やはり、水たまりでフヤケて倍の大きさになったライダースナックや、ライダースナックがドブをつまらせた事件や、朝礼の時に校長先生がいわれた「ライダースナックは、買ったらちゃんと食べるように」という訓示も、それ以上に『仮面ライダー』だった。

街中でライダーキックを浴びたショッカーの怪人が、なぜか崖を転げ落ちて爆発するのは『仮面ライダー』だった。

テレビでは決して2号と戦うことのなかったコブラ男が、怪人図鑑の中ではなぜか2号と戦っている。そういう写真がなぜか好きで、5円写真でたまにそういうのを引くと大喜びした。それが『仮面ライダー』だった。『ウルトラファイト』でウルトラセブンとバルタン星人が戦っているのとは、ちょっと違っていた。

あれからもう17年。『仮面ライダー』という番組も花の17歳。一足先に成人式を迎えてしまった『ウルトラマン』が、なんだかんだいっても昔と変わらないように、17歳のライダーも(僕の中では)全然変わっていないのだった。当時は「光る! まわる!!」だけが売り物だった変身ベルトも、今じゃテレビの変身シーンとシンクロするようになって時代は変わっても、ライダースナックのあの甘ったるい味は、僕の舌から忘れ去られることはないのだ。なぜって、僕はいい子だったから、捨てずに全部食べたのである。

文／古矢　徹（元横綱双葉黒・バラエティー劇場出身・立浪部屋）

松本亨の株式必勝学

こいつは久々に熱く危険なゲームだぜ。女子供は手を出しちゃあいけねえ。おっと酒気を帯びた方、心臓の悪い方もご遠慮ください。ヘタに手ェ出すと大怪我するぜ。



カセット

2M

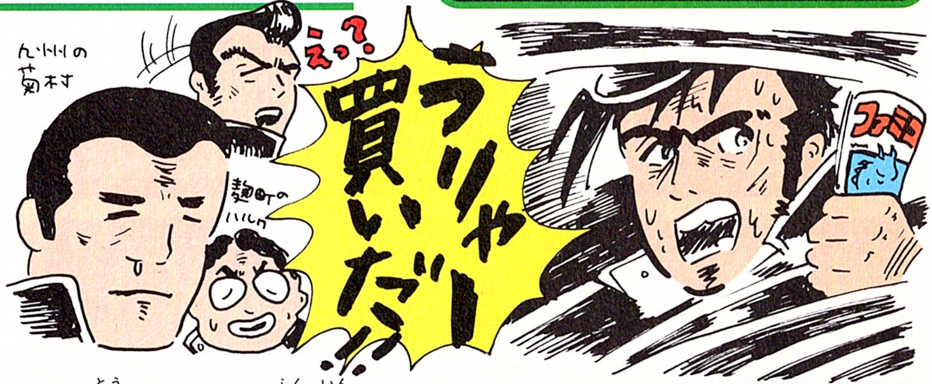
イマジニア

・

2月18日発売予定／¥9800

・

バッテリーバックアップによるコンティニュー機能付き



住宅ローンに悩んでいるお父さんに福音。



▲株価を示すボード。東証1部・2部の代表100銘柄のデータがわかる。どこに何があるか覚えるだけで大変だぜ！

相場師まんきち登場。

こういうゲームは、名前を入れるところからすでに勝負が始まっている。貧乏くさい名前では、でかい勝負はできん。男一匹、相場の世界に乗り込むのだ。名前は戸川万吉、ま・ん・き・ちと入れよう。まんきち。ひっくり返すと、きちまん。

名前をひっくり返してる場合ではない。まず最初に担当証券マンを選ぶ。若手とＯＬとベテランか。……やはりここはＯＬだろう。



１月第２週、月曜日。いきなり収入が１万円入る。これで資産が101万円。しかし、これではでかい勝負ざできん！この101万円を定期預金しよう。定期に入れると、まずはその２倍の金を借りることができる。

と、いきなり食あたりで、医者に1000円も取られてしまった。

まあいい。

さあ、相場師戸川万吉、勝負！………その前に松本亨氏に話を聞いてみよう。

どんな大物になっても、人の話に耳を傾けるのが、まんきちのいいところだ。

「まつもとは　でかけて　おります」

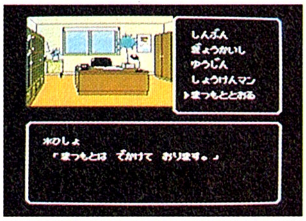
やつの秘書が言った。

ケッ、もったいぶりやがって。

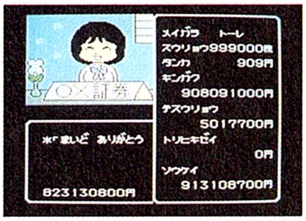
業界紙でも買うか。

“「今週のニュース」※エイズウィルス市場参入を発表――帝人”

帝人を買う。2000株。成り行きで取り引き。741円。手数料が1万7500円。総計149万9500円。



▲松本亨先生は留守のことが多い。全くけしからん。頼りにしてるのに……



▲愛嬌はあるけど、あんまり頼りにならない証券会社のＯＬ



▲売り、買い、購入、資産運用などのコマンドは画面下の表示で選ぶ

でかい勝負は男の浪漫。

翌日。お！　帝人が760円、売りだ。761円、762円、763円、もうひと声！764円。よし！　金額152万800円。手数料1万8000円。取り引き税8400円。総計150万1600円。

およそ2100円の儲け。でかい勝負をやったあとは、気持ちがいいものだ。

と、住友化学が上がってる。買いだ。806円。ああ、買ったとたんにどんどん下がる。805円、804円……とほほ。

おおっと、まんきちのおじいさんが亡くなった。悲しい出来事だ！　ホントにこのたびはご愁傷さまで遺産が500万円！

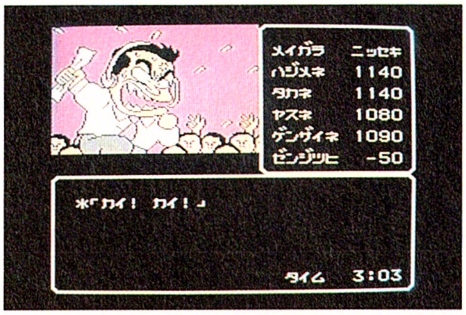
これで、またでかい勝負ができる。

スキー。天気がよくて充分に楽しめた。HPが123になった。運が向いてきたぜ。

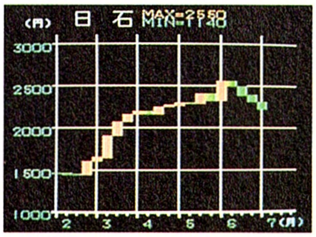
定期に560万円。中国ファンド50万円。

"「今週のニュース」※越前掘り倉庫インテリジェントビルに建て替え。65年1月完成めどに工事着工――三菱倉庫"

いきなり銀行から500万借りて、三菱倉庫1480円を3000株買う。手数料が4万8600円。



◀いよいよ売買。緊張の時。男のメロンだ。いや、ロマンだ



◀チャート。各銘柄の週足、終値を示す



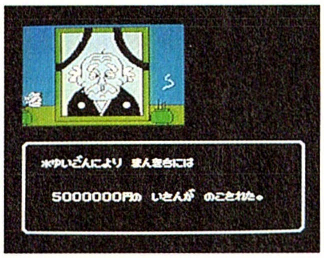
▶不動産を買っておくと後々役に立つ



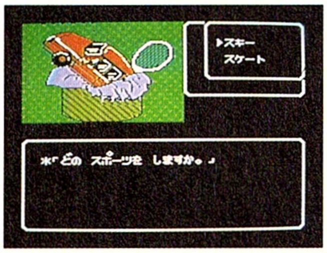
▶友人のアドバイスは、今イチ信用できないぜ



▶保険のおばさん登場。万一に備える。



▶おじいさんが死んで悲しい。ホントに悲しい。遺産が500万円も入ってくるなんて、考えれば考えるほど、悲しい……。



◀ショッピングやスポーツをしてHP（ヘルス・ポイント）、LP（ライフ・ポイント）を上げる必要がある



▶現金をたくさん手元に置いておくと、泥棒に入られたときにヒジョーに痛い。気をつけるように

散る花もまた美し。

三菱倉庫を1540円で売る。金額308万円。手数料が3万4300円。取り引き税が1万6900円。総計302万8800円。しまった！もう1000株持っていたんだ。続けてそれを1600円で売る。手数料が1万8800円。取り引き税が8800円。総計157万2400円。合計460万1200円。

げげっ、12万近く儲かっちまったぜ。

この勢いで豪遊。２回で3000円のスロットマシンだ！　ＰＰＰ！　プププププププププププププププラチナカードが当たった！　これで銀行からの借り入れ枠が２倍になる。

銀行に聞くと、なんと９億9990万円まで借りられるというじゃあないか！　い、いつのまに！　な、なぜ！　鳥のさ、さみー！

理由はよくわからんが、これでホントにでかい勝負ができるじゃあねえか！

借金で、日清紡２万株、石川島播磨7000株、三菱地所１万8000株を買う。

とにかく勝負勝負勝負！

数ヵ月たったが、額が大きすぎて儲かってるのか儲かってないのかわからない。

と、銀行の取り立て。

げげっ。あわてて不動産を処分。中国ファンド、解約。変額保険、解約。

持株も、売って売って売りとばせ！

しかし。た、足りない。ワ・ワニー。

ええい、ここはスロットマシンだ！　１回２回３回…………だめだ。しかし、ここでハプニング・サイン！　また、じじいでも死んだか？　遺産がっぽりか？

………いや、空き巣に入られた。

もうだめか！　しかし、ここで松本氏のひと言。「スミギンだよ、スミギン」

よし！　銀行が取立てに来る前に、スミギンで最後の大勝負だ！

さあ、買ったぞ。上がれ上がれ上がれ！　勝負！　と、銀行から最後の取り立て……。まんきちの人生は、完璧に終わった。



▲とうとう家庭崩壊の日がやってきた。



▶１億円の資産を残してゲームを終えると、『日刊ゲンダイ』紙上で、松本亨先生と暗号通信が行える

フライデースペシャル68

アイドルホットライン 中山美穂のトキメキハイスクール 必勝ファンブック



キミと美穂ちゃんのあま～いラブストーリー

ボクらの永遠の恋人、中山美穂ちゃんとの恋愛シミュレーション！　キミと美穂ちゃんが主人公なんだ。ある日、キミが転校した学園は、偶然にも美穂ちゃんが通っていた学校だった。そして劇的な出会い……。ここはひとつ、キミのスマートなラブアタックで美穂ちゃんのハートをときめかせようぜ！



さあ、きみは みぽりんのハートを 射とめることができるか？



美穂ちゃん度チェック

キミは美穂ちゃんのことどれだけ知っているかな？



SCENE 完全チェック!!

はたしてキミは美穂ちゃんとどれだけ接近できるか？



美穂ちゃんとの交際マニュアル

キミと美穂ちゃんのオリジナルデートを楽しんじゃお！

定価280円

フライデースペシャル67

銀河の三人 完全必勝本



シナリオ形式のヒント。よくわかるキャラクター・トーキング攻略。SF・RPGの大傑作をFSが総力をあげて解析した！



定価380円



フライデースペシャル66

ザ・プロフェッショナル2

スポーツゲームの頂点を極めたプロたちが、キミに贈る必勝の書。絶対に勝つための戦略と戦術！

- 全選手の完全必勝データで試合に勝つ!!
  ファミリーテニス
- 全コース完全チューンナップ&完璧テク
  ファミリーサーキット
- 全球団投手&打撃の完全データ分析!!
  プロ野球(やきゅう)ファミリースタジアム'87

定価390円

フライデースペシャル大集合だ!!



65 パンチアウト完全必勝本
対戦相手別の攻略テクを徹底コーチ！
定価350円



64 ロックマン完全必勝本
究極マップと完全ガイドで徹底攻略だ。
定価380円



63 F1レース完全必勝本
究極のコーナリングテク&全コースガイド。
定価350円



61 新・鬼ヶ島必勝絵本
まんがおもしろ話+攻略お助け本
定価350円



60 ウルティマ完全必勝本
最強キャラメイキング+マップ。
定価380円



57 女神転生完全必勝本
可動特製マップと特大マップで完全攻略。
定価380円



55 ザ・プロフェッショナル・ファミリーシリーズ
スポーツゲームに勝つためのプロのテク。
定価380円



53 ゴルフUSコース完全必勝本
ペーパーキャディで狙うヤードがわかる！
定価300円

1. バグボーイスペシャル・スーパーマリオ256W
2. バレーボール完全必勝本
3. ソロモンの鍵完全必勝本
4. じゃじゃ丸の大冒険完全必勝本
5. スーパーピットフォール完全必勝本
6. スーパーゼビウス完全必勝本
7. テラクレスタvsA.S.O.
8. 戦場の狼完全必勝本
9. 子猫物語完全必勝本
10. ファミコン・必勝・コミック・すのうちさとる作品集
11. バギーポッパー完全必勝本
12. マリオ探偵の事件簿
13. ミシシッピー殺人事件完全必勝本
14. プロレス完全必勝本
15. スーパースターフォース完全必勝本
16. 必勝テク道場
17. アイギーナの予言完全必勝本
18. ザナック完全必勝本
19. ディーヴァ完全必勝本
20. きね子完全必勝本
21. 闘いの挽歌完全必勝本
22. メトロクロス完全必勝本
23. デッドゾーン完全必勝本
24. 水晶の龍完全必勝本
25. 魔鐘完全必勝本
26. シャーロックホームズ完全必勝本
27. 必勝テク道場
28. パルテナの鏡完全必勝本
29. ディープダンジョン完全必勝本
30. リンクの冒険完全必勝本
31. 飛龍の拳完全必勝本
32. スーパースターフォース・ゲームブック
33. メルヘンヴェール完全必勝本
34. オトッキー&いきなりミュージシャン
35. ゴルフジャパンコース完全必勝本
36. とびだせ大作戦完全必勝本
37. 南国指令スパイVSスパイ完全必勝本
38. リンクの冒険・ゲームブック
39. さんまの名探偵捜査必勝本
40. グーニーズ2完全必勝本
41. ダーティーペア完全必勝本
42. 魔界島完全必勝本
43. 熱血硬派くにおくん完全必勝本
44. アルゴスの戦士完全必勝本
45. バグボーイスペシャル2・ドラクエIIのすべて
46. 妖怪倶楽部完全必勝本
47. ハオ君の不思議な旅完全必勝本
48. 迷曲組宮・ゲームブック
49. セクションZ完全必勝本
50. 迷宮寺院ダババ完全必勝本
51. アテナ完全必勝本
52. ヘラクレスの栄光完全必勝本
54. 燃えろプロ野球完全必勝本
56. ドラゴンスレイヤーIV 完全必勝本
58. ドラキュラII 完全必勝本
59. 沙羅曼蛇完全必勝本

正しいFSの買い方

1. 本屋さんで買う。すべて発売中です。
2. 見つからない時はお店の人に聞いてみる。
3. もしなかったら注文する。「JICC出版局の○○○○完全必勝本」とはっきり言う。
4. 本屋さんに届いたら連絡してくれるので、それまでじっと待つ。これで完ぺき！

特報!! FSの表紙イラストがアメリカのファミコンソフトのパッケージに使われたぞ!!



魔鐘完全必勝本



アメリカのパッケージ

JICC出版局

FRIDAY SPECIAL

文／プロフェッサー来宮

横浜港連続殺人事件

前作「新宿中央公園殺人事件」の第２作目の神宮寺三郎シリーズ。前作よりストーリーはハードボイルドに、また複雑怪奇になって登場。有能なアシスタントの洋子と一緒に、神宮寺は事件を解決できるだろうか?



カセット

データイースト
●
2月26日発売予定/¥5,500
●
パスワードによるコンティニュー機能付き。

そしてある日、電話のベルが鳴った!

神宮寺はよりハードボイルドに

事件はエバ・クリスティーナの行方不明と、その仕事の同僚であるイリス・ハートの水死から始まった。依頼人は、エバの婚約者である日之出氏である。エバとイリスは横浜にあるバラカ共和国の領事館に勤務していたのだが、どうもこの領事館を中心に密輸グループが裏で動いているらしいのだ。しかもこのバラカの領事であるロバートという男、外交官特権とやらで捜査を妨害するなど、なんとなく怪しげなのだ。事件のあらましを、バー・フィヨルドで待機している横浜・加賀山署の伊勢崎刑事課長に聞いた神宮寺は、とにかくエバが行方不明になった前日のエバとイリスの足取りから捜査を開始することにした。

また、前作で活躍した熊野警部は、今回も電話のシーンだけではあるが捜査に参加。後半で重要な役割をはたしてくれるのだ。



▲前作の新宿から、今回は横浜へ。実際の地名や名所がゲームと一致して、リアル感が倍増。神宮寺も絶好調なのだ!」



◀エバもイリスもこのバラカ領事館で働いていた。そしてロバート領事は外交官特権で捜査妨害し、怪しげな人物である

必殺!神宮寺の裏ワザ?!

コーヒーを飲むと何故か…

神宮寺の裏ワザと言ってしまうにはあまりにもチャメッ気タップリのコマンドが「たばこ吸う」コマンドである。その場面に応じて的確な推理をしたり、なんとなくヒントをくれそうな場所に行きたくなったりする。しかし「今日はカンが冴えないなあ……」なんてのもありガックリくることも多いのだ。

さらに今回は、ホテルＮＧでコーヒーも注文できるのだが、この「コーヒーをとる」というコマンドは、なかなかのすぐれもんなのだ。事件の捜査に行き詰まった時などに、いったんホテルに戻り、コーヒーでも注文すると不思議といい考えが神宮寺の頭に浮かぶのである。困った時の神だのみならぬ「たばこ吸う」と「コーヒーをとる」コマンド、ここ一番での事件解決の大きなヒントになることは間違いないのだ。



◀捜査に行き詰まったら一度は必ずためしてみよう。不思議と神宮寺の頭にいい考えが浮かんだりするのだ



◀神宮寺以外にも、アシスタントの洋子がヒントをくれたりすることもある



◀たばこを吸ったり、コーヒーを飲んだりすることによって、捜査のテンポにはずみをつけよう

その時、日之出は思い出した！

エバとイリスの事件の前日の足取りを徹底的にチェック。日之出氏が"前日"に行った場所をすべて案内してくれる。

中南米航路の貨物船航海士として半年の勤務を終えた日之出氏は、まず山下埠頭でエバと再会した。そして中華街へ行き、食事をしながら2人の結婚式のことなどを話したのだった。その後港の見える丘公園に行き、少し2人で散歩をした後、バー・フィヨルドへ立ち寄った。2人はしばらく酒を飲んでから店の外で別れたのだった。エバは店の前からタクシーに乗り、日之出氏は歩いてホテルまで帰ったということだった。

一方、伊勢崎課長の話によると、イリスも前日の夜に中華街で食事をしていたらしい。その時間が何故か、2人の食事の時間と重なるのだった。

誰か事件前日の目撃者でもいればと思い、フィヨルドのマスターであるピエールに話を聞こうとしたが、これがなんと日本語が通じないのだ。通訳でもいれば……、と思うのだが。いきなり捜査に行き詰まってしまう。



◀日之出氏が航海を終えてエバと再会したのは山下埠頭だった



▶日之出氏とエバの2人は中華街で食事をし、結婚のことなどを話した

こういう時は原点に戻り事件をもう一度詳しく調査してみることが大切だ。現場には日之出氏を連れて行くのだ。そうすると突然、ホテルの前の車を見て日之出氏は、1台のベンツのことを思い出してくれる。



◀食事をした後、2人は港の見える丘公園へ散歩に行ったのだった



▶エバはフィヨルドの前からタクシーに乗り、日之出氏は歩いて帰った

捜査は3方位に！

とにかく日之出氏が見たという「紺色のベンツ」が誰のものかを捜査することが先決のようである。



◀日之出氏はホテルNGの前で突然1台の紺色のベンツのことを思い出してくれるが、いったい誰が運転していたのだろう？

バラカ領事がベンツを所有しているらしいのだが、なかなか口を割ってくれない。そうしてるうちに、伊勢崎課長が、密輸グループの一味と見られる宝石店オーナーの戸塚と、暴力団「青狼会」の組長の神奈川のことを思い出してくれる。「密輸グループ」「エバとイリス」「ベンツ」と捜査は3方位に！

"写真とる"は別の意味？



◀バー・フィヨルドにいる伊勢崎課長の写真を撮ることによって、いろんな人物の写真も手に入るのだ。この事に気がつかないと先には進めない



◀1枚目の「写真とる」ではこのとおり、伊勢崎課長はしぶしぶ自分の写真を神宮寺に撮らせるのだ。だが写真とるの使い方は他にもあったのだ



◀意味のない場面で写真を撮ってもダメ。このように拒絶されてしまう。誰かの写真を手に入れたい時にこのコマンドで手に入れるのだ



◀このとおり、このコマンドによって伊勢崎課長からイリスの写真を手に入れることができた。これでいろんな人に見せて捜査することができる

イリスの写真が手に入らなくて困っている人は、こうやって写真を手に入れよう「写真とる」には「撮る」と「取る」があったのだ！

洋子は最高のアシスタントだ！



◀路頭に迷ったらまず洋子に聞こう！



▶現段階での問題点を教えてくれるのだ

洋子にすすめられて

アドベンチャーゲームでは、ある一定の条件が満たされないと先へ進めない。しかしこの神宮寺シリーズには強い味方、アシスタントの洋子がいる。路頭に迷った時の洋子の助言は的確そのもの。事件を迷宮入りから完全に救ってくれるのだ。



◀ピエールには言葉が全く通じないのだ



▶ピエールから重要なことが聞けるのだが

洋子を連れて行くと！

どうしてもできなかったことが洋子を連れて行くことによって可能になる。本当に洋子って有能なアシスタントなんだ。

今回までの場面ではまだあんまり活躍してないけど、ゲームの中盤から後半にかけて重要な役目をはたすことになるよ。

BIWEEKLY HIPPON TENNIS CLUB

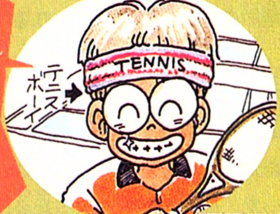
テクニックマスター講座 第5回 ファミリーテニス!!

保存版!!

■キミがコーチになるのだ!!

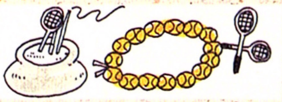
今年はテニスがブーム!! と言ったわりにゃ、騒ぎがちょっち小さい。今回は今までとはちょい方向を変えて、楽しむテニスってのをやってみよっ!

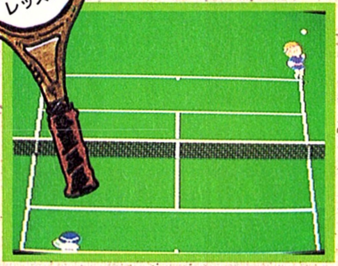
講師 神和住みそ



EXTRA LESSON エクストラレッスン

ファミテニ教を広めよう





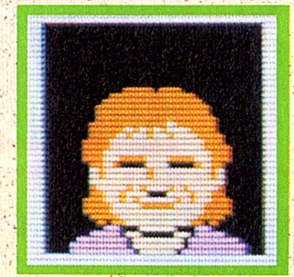
ファミテニを買わない理由ってのは「むずかしそう」のひと言につきる! 近所の小学生もそう言ってたしさ。最近はクソゲームが多いから、ちょっとやってつまんないともうやらないじゃない。でもファミテニは一度操作をおぼえちゃえば絶対面白いわけよ。

んで、何を言いたいかっつーと、キミが友だちにファミテニの面白さをわからせてあげちゃおうってことだ。相手を楽しませるテクをみがけば、「こりゃ面白いから買おう」となって、試合する相手がふえるってなもんだ。買えば誰だって必死にやるもんね。これを「ファミテニ教」と名づけることにした。ファミテニを持ってるキミは伝導者である。キミのファミテニをくさらせないためにも、伝導にはげんで信者をふやしてもらいたい。そうと決まれば(もう決まった気でいる)さっそく下の項目を読んで伝導のコツをのみこもう!

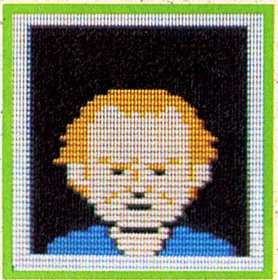
選手のセレクト

まずは選手のセレクトだ。いきなり初心者が「えんどる」だの「ぶんぶん」だのを選んでも面白さはわからない。まずはサーブが入り、ラリーができなくちゃあかんのよ。相手には女性を選ばせるのがベスト。女子はデカラケだから多少遠くても当たるもんね。慣れてきたら「まけろう」にランクアップさせるべし。自分はふくたろうあたりかな。


えばるると


すてっぴい

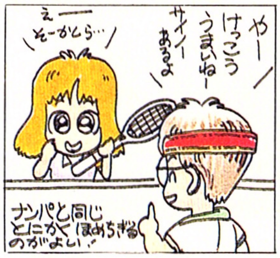

なぶらっち


まけろう

ファミテニ教三箇条

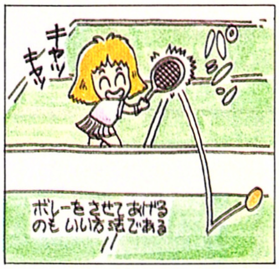
ひとつ コースを狙わない

伝導者は相手が打ちやすい所へ打ってあげないといけない。コースを狙うなんてもってのほかだ。相手が動かずに打てるコースが良い。これは意外とムズかしい。1点を集中して狙うべし!



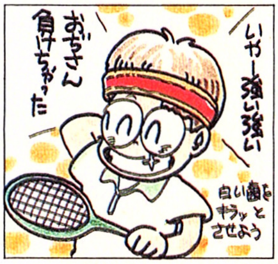
ひとつ 緩急をつけない

リズミカルにラリーを続けることが大切。球はいつも同じタイミングで返さねばならない。ロブなんか打ってはいけない。サービスを打つ時も受けやすいようにⒷボタンで打つべし!



ひとつ たまには負ける

プロレスは相手の力を9に見せてから10の力で倒す。一方的に勝ったんでは相手はめげちゃう。最低タイブレークまでは行きたい。時には負けてあげることも伝導者としては大切である。



誌上対決第1弾!!



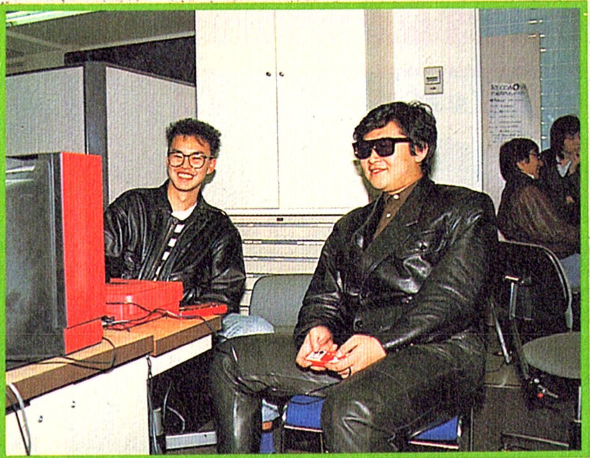
正月の暴飲暴食がたたって、口の横が少しただれてしまった。でも今日は元気

さすがは社長の風格。普通のコントローラーでは小さすぎるのでJカード使用

↑神和住みそ(すこんちょ)　↑ターミネーター辻(ぶんぶん)



ついに実現!! 夢の対決! ターミネーター辻くんとの一騎うちだ

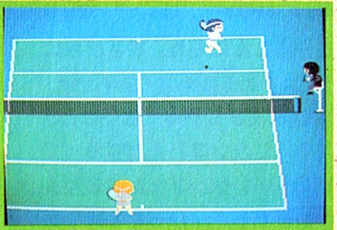


試合はなごやかな雰囲気の中で行なわれた。辻くんが持つとコントローラーがテレカぐらいの大きさに見える。やりずらいのでこの後持ちかえた

お待ちかね! そろそろ読者との対戦をしようと思ったんだけど、その前に景気づけに辻くんと試合をやって盛りあげようというわけだ! なんつっても辻くんは必本のテニス代表だし、ナムコカップの練習もかねようという企画だ。

1月11日2時、いつものように全身を牛革にくるみこんで威風堂堂と現れた。でかい! 2メートル50はあろうか(ないない)しかし…いつもの冴えが見られない。

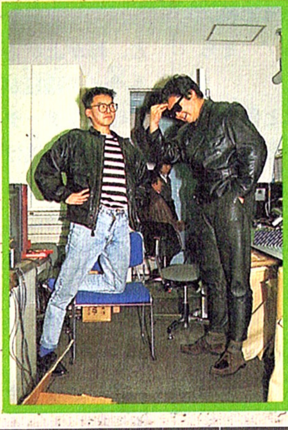
「いやー、ほとんどテニスはやってないんですよ…最近いそがしくてさ」さすがにゲーム製作の社長ともなると、1つのゲームをやりこむ時間はないのだろう。おいらはひとりほくそえんだ。



ルールはハードコート3セットマッチ。これがおそらく一番自然なんじゃないかしら

サービスのないぶんぶんなんて

やり込んでないというのは本当だった。ぶんぶんのサーブが入らないのだ。コースを狙うと入らないので、すべてまっ正面にしか打ってこない。これでサービスはかえって不利だ。始めはブレイク合戦だったが、しだいにゲーム時間の差があらわれた。50時間はプレイしているおいらの小技が冴えはじめた。勝負は意外と早かった。誌上対決は、まず1勝を飾ったのである。



	なまえ	ポ	イ	ン	ト					合計
1セット	ぶんぶん	1	4	3	3	9	0	2	3	2
	すこんちょ	4	3	4	4	7	4	4	4	6
2セット	ぶんぶん	3	0	6	2	4	1	3		1
	すこんちょ	4	4	4	4	6	4	4		6

さあ! どんときなさい

強敵ターミネーター辻をやぶったら、もうこわいものはない!(ごめんね辻くん) さあ! みんなの挑戦を待っているぞ! 必ず返事を郵送します。(ただし往復ハガキの人だけね) 応募してくれた人、もう少し待っててね。すばらしい(?)賞品が待ってるかも!!



緊急レポート

プロ野球ファミリースタジアム'87の秘密をあばけ!!



ファミスタには、まだ謎のベールにつつまれている部分がある。その辺をちょっとつっついてみたい。



防御率の数字の謎!

どーもこんにちわ。ひさびさにファミスタの原稿を書くみそです。'87はあんましやってないけど、システムじたいほとんど変わってないからいいや。フェンスの穴もそのままだしさ。ひっくるめてファミスタとよんじゃおう。

'87が出ると決まってからは、毎号毎号いやってほどデータが出てきたよね。あの中で1つ、おいらがずっと不思議に思ってた数字がある。防御率があるでしょ。あれよあれ。

打率やホームランってのはさ、しっかり意味のある数字なわけ。打率はバットのいい当たりをする部分の広さだし、ホームランは飛距離だよね。ほんじゃ防御率はなんだろーと思うよね。なっ思うだろ! そら思った。

この前文二と試合しててたら急にひらめいてしまった。変わったばかりの「すみ」がミョーにフライばっかり打たれるわけ。ひょっとして、ピッチャーの球の軽さがあるのかもしんない!! 巨人の星の飛雄馬みたいにさ。(ちょっとたとえが古かったかな)

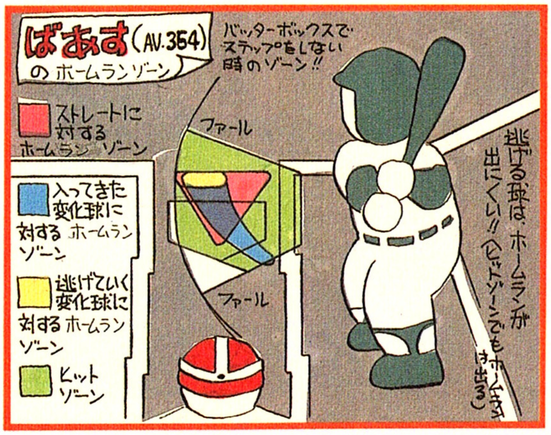
もしそーならこれは大きな発見じゃないかしら…。さっそく実験をしてみた。たしかに「かとり」とくらべると、球が上がる率が多かった。でも今イチ確証がないのよね。

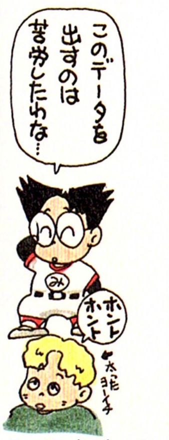
確実なデータとして、くいこんでくる球は逃げる球より飛びやすいってのがある。(上のイラストは単行本の時にしらべたデータ。ちなみにプロフェッショナル1)右バッターが多いチームなら、「かとり」より「すみ」の方が打ちやすいはずだしね。

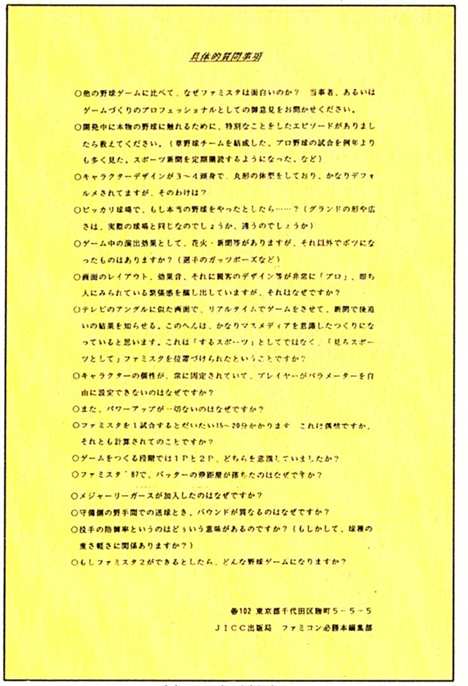
思いきってナムコに直接聞いちゃおう! 他にも聞きたいことがあるもんねってことで質問状を作って送ったのである(左のやつね)

どーせ聞くなら作った本人に聞いた方がいい。そこでピッカリさんの登場なのである。そうピッカリ球場ってのはピッカリさんの名前からきているのであった。

しかし…、開発上の極秘事項にビミョーにかかわるために、未解答。そこでこーしてページをさいて、答を催促しているのであった。さあ! いでよピッカリ! 読者はあなたを待ってるぞ!





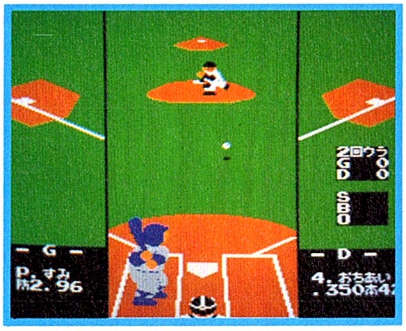


具体的質問事項

○他の野球ゲームに比べて、なぜファミスタは面白いのか? 当事者、あるいはゲームづくりのプロフェッショナルとしての御意見をお聞かせください。
○開発中に本物の野球に触れるために、特別なことをしたエピソードがありましたら教えてください。(草野球チームを結成した、プロ野球の試合を例年よりも多く見た、スポーツ新聞を定期購読するようになった、など)
○キャラクターデザインが3~4頭身で、丸形の体型をしており、かなりデフォルメされてますが、そのわけは?
○ピッカリ球場で、もし本当の野球をやったとしたら……?(グランドの形や広さは、実際の球場と同じなのでしょうか、違うのでしょうか)
○ゲーム中の演出効果として、花火・新聞等がありますが、それ以外でボツになったものはありますか?(選手のガッツポーズなど)
○画面のレイアウト、効果音、それに観客のデザイン等が非常に「プロ」、即ち人にみられている緊張感を醸し出していますが、それはなぜですか?
○テレビのアングルに似た画面で、リアルタイムでゲームをさせて、新聞で検過いの結果を知らせる。このへんは、かなりマスメディアを意識したつくりになっていると思います。これは「するスポーツ」としてではなく、「見るスポーツとして」ファミスタを位置づけられたということですか?
○キャラクターの個性が、常に固定されていて、プレイヤーがパラメーターを自由に設定できないのはなぜですか?
○また、パワーアップが一切ないのはなぜですか?
○ファミスタを1試合するとだいたい15~20分かかります これは偶然ですか、それとも計算されてのことですか?
○ゲームをつくる段階では1Pと2P、どちらを意識していましたか?
○ファミスタ'87で、バッターの飛距離が落ちたのはなぜですか?
○メジャーリーガースが加入したのはなぜですか?
○守備側の野手間での送球とき、バウンドが異なるのはなぜですか?
○投手の防御率というのはどぅいう意味があるのですか?(もしかして、球種の重さ軽さに関係ありますか?)
○もしファミスタ2ができるとしたら、どんな野球ゲームになりますか?

〒102 東京都千代田区麹町5-5-5
JICC出版局 ファミコン必勝本編集部

これがナムコに送った質問状だ



スミの球はフライになるのが多い。そう思ったことはないかな?

代打1打席目の謎！

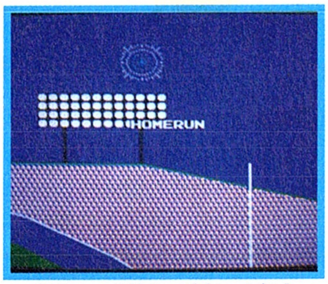
もうひとつは代打の謎だ。ファミスタはそれまでの野球ゲームと違って、代打で出した選手がそのままずっと出られる。今では普通になったけど、いきなり代打を出してメンバーを変えちゃえるわけだ。

ここでひとつ「おやっ」と思ったことがある。1年間やった経験から「代打の1打席目はよく打つ」気がするのだ。ねっ、そーゆー気がするでしょ。「おう」や「いしみね」のよーにぶっ飛んだ代打はわかりにくいけど、中堅どころの選手は特に感じる。

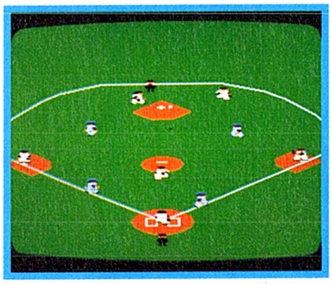
もし、そーだとすると、ちょっと作戦が変わるぜ。いきなり代打を出して全体の打力を上げるより、チャンスに代打を出した方が得点しやすくなるはずだもんね。特に投高打低の'87では、そっちの方が勝ちやすいわけだ。

あと、ラインぎわの球が切れる時と切れない時があるでしょ。あれはなんでかな？　切れそーで切れないホームランはくやしいもんね。あれはファミスタの面白さのひとつだから、わからなくてもいいんだけどなんとなく聞きたいじゃない。どーかひとつ、答えを聞かせてくださいね。ってわけで今回は問題提起でした。

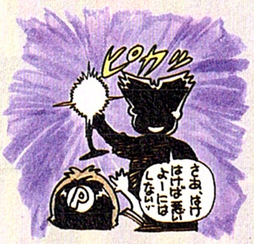




○代打の1打席目は打率も飛距離もアップしてる気がする。まつもとの代打ホームランは1打席目だけだ！


○後半のチャンスにそなえて代打を温存することが、'87の必勝法となるかもしれないぜ！

★読者の質問待っとるよ★



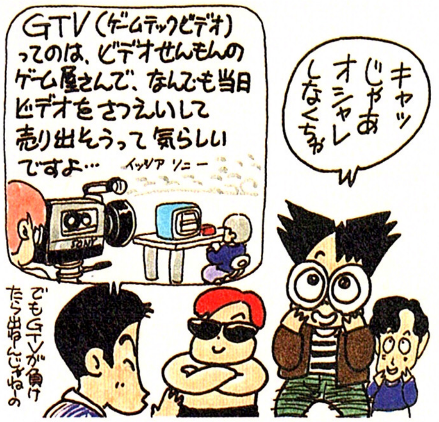
これを読んだキミたちも、今まで不思議に思ったり、こうなってるに違いない！と思ったことはないかな？　この、プログラマーみずから答えてもらえるチャンスをのがすな!!　めったにないぞ！　たぶん1回こっきりだと思うんで、ジャカジャカ応募してちょんまげ！　必ずハガキで住所氏名・年令を忘れずに！　早いほどいいぞ！

第2回ナムコカップ（通称）　全チーム出そろう!!

誌名	チーム
ファミコン必勝本	T タイタンズ
ファミコン通信	D ドラサンズ
Beep	B ブラボーズ
マル勝ファミコン	L ライオネルズ
ハイスコア	G ガイアンツ
ゲームボーイ	C カーズ
GTV	W ホイールズ
namco	N ナムコスターズ

あのナムコカップの出場雑誌が出そろった。前回4誌に加え、月刊誌2誌にビデオチームとナムコチームを加えた8強で争われる。

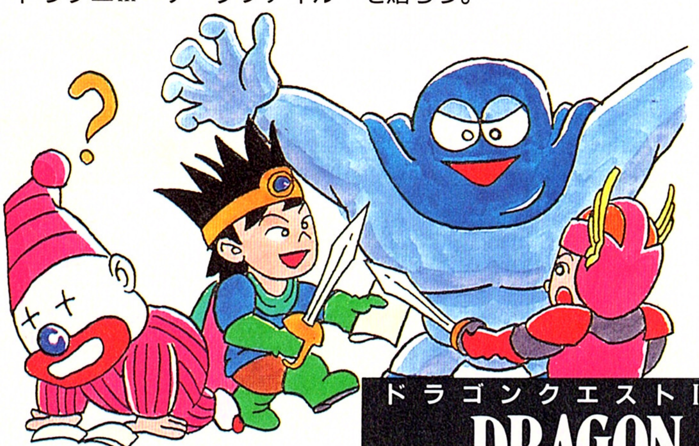
2月1日の試合に先だって、先日ドラフト会議が行なわれた。結果は左の表のとおり。抽選はメジャーをのぞいたチームをおのおの1つだけ書き、重なった所をもう一度抽選するという方式だ。わが必勝本はなんと最初からTを選んだのである。会場からはどよめきがおこり、「勝負を投げたのか」「ウケを狙ってるしか思えない」などの声があがった。Tを選んだ今村は「やってみなけりゃわかんない」とひょうひょうと語った。抽選会ではハイスコアがMを指名して「ハイスコアさん、こりゃダメですよ」「あ、そーかそーか」とやり直しになる一幕も。2月1日は期末テストと重なるため、学生ゲーマーを多くかかえるB○○Pなどは早くも緊張のきざし（噂ですけどね）。優勝候補としてあがっているファミ通は「うちはあれだけページやってますから絶対負けられないです」と強気の発言。当日のビデオが発売されることも決まって、前夜祭は最高潮だ。





○ついMを指名してしまい頭をかくHI-SCORE氏

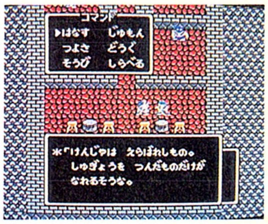
2月10日。この日、数々の新しいドラマの幕が切って落とされた。そう、待ちに待ったドラクエIIIが、ついに発売されたのだ。そこで、少しでもキミの役に立ちたいと願う必本から、心ばかりのプレゼント。キミの冒険の手助けをしてくれる、〝ドラクエIII・データファイル〟を贈ろう。





さらに広大になった世界には、村や町もたくさん。それだけに、情報を整理するだけでもひと苦労なのだ


隠された場所も、見逃してはいけない



重要な情報は、忘れないように必ずメモしよう

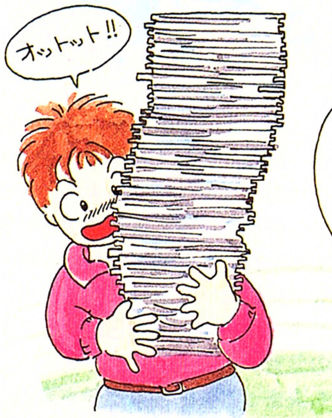
ドラゴンクエストIII・データファイル

DRAGON QUEST III DATA FILE の使い方&利用法

ゲームの過程も楽しむ

まず最初に言っておきたいんだけど、今号から始まる、この〝ドラクエIII・データファイル〟は、決して攻略ページじゃありません。あしからず。そもそも、ちょっとでもわからなくなると、人からヒントを聞いちゃおうなんて、ルノアールのココアみたいに（なんて使い古されたフレーズなんだ）甘い考えが、私は大嫌いなのだ。だいたい、小さいころから甘やかされて育ったヤツは、ろくなオトナにならない。昔から、若いうちの苦労は買ってでもしろ、と言われている。どのくらい昔から言われ続けているかは定かではないが、すでにロトの時代には、その考えが普及していたのではないかと思われる。なぜなら、ドラクエの主人公となる勇者たちは、常に幼くして苦労をしょいこんでいるではないか。ゲームの主人公が不屈の闘志で難関を克服しているとゆーのに、プレイヤーが楽をしようなんてケシカラン！ とゆーワケなのだ。つまり、私が言わんとしていることは、本来のゲームの楽しみ方をもう一度思い出そうじゃないか、とゆーことなのである。本来、人の手を借りずに、自分の力でナゾを解いてゆくことに、ゲームのオモシロサがあったのではないか？ 多くの人が、この本来の目的を見失ってしまい、クリアーすることだけを目的としてしまっているよーな気がする今日この頃なのである。確かにクリアーすることは大切だ。だからと言って、それだけがすべてではないことも確かだ。だって、クリアーするためだけに、ゲームの過程を機械的にこなしていくんじゃツマラナイだろ。いくらエンディングを見ることができても、これじゃあ物足りないと思うんだよね。やっぱり、苦労しながらも、自分の力でナゾをひとつひとつ解き明かしていったほーが、過程を楽しむこともできるし、エンディングを迎えた瞬間の感動も計り知れないものになるんじゃないかな。

ズイブン長々と書いてしまったけど、結局ナニが言いたいのかとゆーと、〝ドラクエIII・データファイル〟は、ゲームを楽しむために作られているページなんだ、とゆーこと。



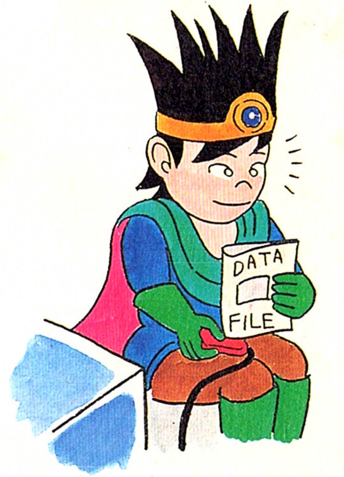


データファイル使用法

この〝ドラクエIII・データファイル〟は、キミの冒険を記録していくためのものだ。だから、大部分は自分で書き込めるようになっている。それも、後で見た時にわかりやすいように、情報を整理して記録することができるのだ。つまり、自分の手で、ドラクエIIIの攻略本を作っていくのと同じことになるぞ。ただ、それだけに、必要だと思われることは忘れずに書き込んでいかないと、後々痛い目に会うことになるから注意しよう。そーならないためにも、プレイする時は必ず身近に置いておき、何かあったらスグに書き込めるよーにしておこう。

とりあえず今回は、第1回としてゲームの基本的な情報だけを特集している。例えば、町のデータにしても、アリアハン大陸にある町しか出てこないのも、そのためだ。

今後〝ドラクエIII・データファイル〟は、数回にわたって連載していくことになっている。したがって、全部集めてまとめれば、キミだけのドラクエIII完全攻略本ができてしまうワケだ。この〝ドラクエIII・データファイル〟に文字がびっしりと書き込まれた時、その時こそ、キミがドラクエの物語に、終止符を打つ時だ。



アドベンチャーノベルス

ゲーム＋小説の面白さ

JICC出版局

どろろ

最新刊



四十八ヶ所の肉体を死霊に奪われてこの世に生まれてきた少年、百鬼丸。
両親を失ったチビ泥・どろろとともに、出生の謎を探る旅へ。
手塚治虫の名作が、ゲームブックで甦った。

鳥海尽三／鈴木良武著
原作・手塚治虫
新書判◆680円

既刊好評発売中!!

●ウルティマシリーズ
世界人気No.1ゲームソフトをノベライズ!!
- ウルティマ I ……◆680円
- ウルティマ II ……◆680円
- ウルティマ III ……◆680円
- ウルティマ IV ……◆680円

●オリジナルシリーズ
新しいエンターテインメント
- 妖法記 辻真先著……◆500円
- 13人目の名探偵 山口雅也著……◆500円
- イーグルジャンクション 横倉廣著……◆680円
- ゲームバスター―魔界大突破 L.フィッシュ著◆680円

●INFOCOM ミステリーシリーズ
ニュータイプの謎ときミステリー
- ウィットネス……◆680円
- サスペクト……◆680円
- デッドライン……◆680円

●INFOCOMゾークシリーズ
地下帝国ゾークを旅する少年グレイ！
- ゾーク I ……◆500円
- ゾーク II ……◆500円
- ゾーク III ……◆680円

●INFOCOM魔法シリーズ
不思議な魔法を駆使する呪文がカギだ！
- エンチャンター……◆500円
- ソーサラー……◆680円
- スペルブレイカー◆680円

●映画シリーズ
スクリーンの興奮がよみがえる
- エイリアン2……◆780円
- ゴーストハンターズ……◆780円

●国内人気ソフトシリーズ
パソコンゲーマー必読！
- アステカ……◆680円
- ザ・スクリーマー……◆680円
- 帝王の涙……◆680円
- 夢幻の心臓 II ……◆680円
- ウィル……◆680円
- カーマイン……◆680円
- ロマンシア……◆680円

漫画シリーズ

手天童子
〜しゅてんどうじ〜

永井豪原作の異色伝奇超大作。
鬼獄界に繰り広げられる、
SFアドベンチャー!!

北村成一著
原作・永井豪
新書判◆680円

手天童子1



鬼の世界に生を受けた謎の少年・手天童子郎が、怪しい敵"暗黒邪神教"に挑む。秘められた超能力が今、甦る！

手天童子2



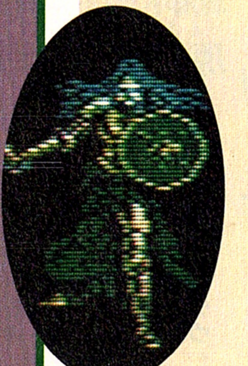
鬼獄界へ向かった手天童子郎の行く手には新たな敵が。時空を越えた旅の果て、暗黒死夜邪来の正体が明らかに!!

WIZARDRY
ウィザードリィ

アスキー
カセット(1M+1M・バッテリーバックアップ付)
¥5,800 発売中

RPG & AVG Q&A特別編[ウィザードリィ]

回答者●ベニー松山>





全国2億6千万人のウィザードリィフリークのみんなご気嫌いかがでありましょうか。そろそろゲームの目的である宿敵ワードナを倒したという人も増えてきたと思うんだけど果たしてキミはどうかな？ もうこのゲームに関しては何も教わる必要はないさ、なーんてコトいってる人もいるかも知れない。でもそんなふうにキワメればキワメるほど、ゲームをしてる最中にふっと「ウィザードリィの中にはもしかして神サマがいるんじゃないのかなあ」と思ってしまうことはなかっただろうか？

例えばドラクエⅡというRPGは、宝箱の中から手に入るアイテムは戦ったモンスターによって決まっていて、ゲームの面白さはあらかじめあちこちにちりばめられたイベントによるストーリー展開にあったよね。ゲームを終えた時の感想はむしろ小説を読んだあとのようだったし、これは誰がプレイしても同じだ。

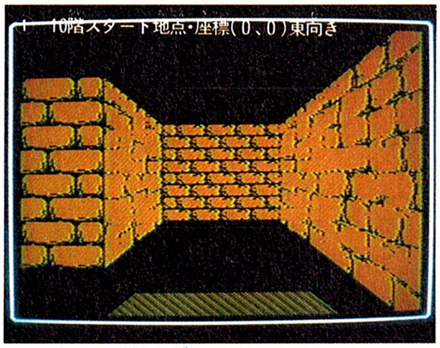
ところがウィザードリィの楽しみはキャラクターの成長であり、怪物との戦いであり、アイテム探しなんだ。そのアイテムだって何が出現するかは宝箱を開けるまでわからないし、その手順も十人十色。まるで神サマの気まぐれのようじゃない？ そんなこんなでQ&Aだぜ。

Q えーっと、ボクもウィザードリィをプレイしてるはしくれなわけ。でも、どうも地下6階からの迷宮が複雑でイヤな感じ。特に10階はデュマピックが使えないのでマッピングもできません。まことにぶしつけではありますが地下6～10階までのマップをいただけません？ 編集部・ヒラ坊

A なるほど、地下6階からがムズカシクてダメだ、というワケですか。それでマップが欲しいと。なーにを甘えたことをいってるのかね。ダメです。あげません。

だいたい前から言ってる通り、行きたくないなら地下6～8階は行かなくたっていいんだってば。ファミコン版はそこんとこを見越して、オリジナルの迷路を全て変えちゃったのだ。来る必要がないからね。結局行かなくちゃいけないのは1～4階と9・10階（9階はたったの4歩）なんだ。

さて最後の地下10階だけど、ここではデュマピックが使えないし、各部屋はテレポート地帯で次の部屋に移動するようになっていてマッピングが困難。ま、ほぼ一本道だから問題ないけど、その位置からマロールで9階上昇してからデュマピックすれば座標が分かるってテクがあるのは覚えといて損はないよ。あと10階では下の写真を何かのタシに！















▼10階の各部屋のドアを蹴破った光景。右を向けば必ずスタート地点へのワープポイントがあり、その隣りは城への直行テレポーター

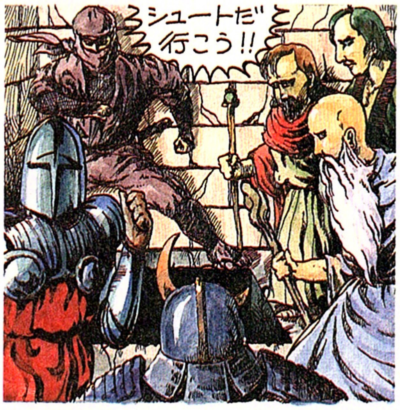
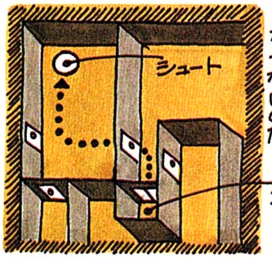


イラスト 伊沢貴志



◀▶地下10階には9階のエレベータから北に2歩西に2歩進んだところにあるシュートから降下する。上り階段はないけどあちこちに城への直通ワープがあるので安心して行けるぞ

Q ウィザードリィってやたらアイテムが多いんだよねーっ！ どれが必要でどれが呪われてるのかもわかんないし、ここはひとつビッ！ と説明してもらおうじゃねーか。特に〝破邪の指輪〟って何なんだい？ ときたもんだ。 編集部・ヒラ坊

A あーいやな質問が来ましたね。申し訳ありませんがこの〝破邪の指輪〟だけはどうも効力が判らないんです。でもそれ以外はほぼバッチリ判明したのでご安心を。

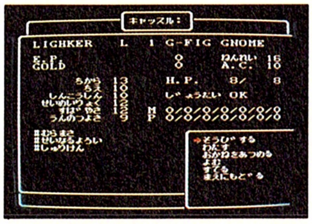
まずアイテムの総数だけど、これは全部で101種類。呪いのアイテムがそのうち17種あって、普通はボルタック商店に売却すると倍の値段で店頭に並ぶのに、この呪われた品だけはストックされないようになってるんだ。加えてブルーリボンなどの売却できない特殊アイテムが6種。だからボルタックの店に78種のアイテムが並んだ時、究極のコレクター気分が味わえるってワケ。

さて呪いのアイテムは右下にさらしモノになってるからいいとして、実は気をつけなくちゃいけないのが『悪』シリーズの武具。これは性格が悪のキャラ以外が装備すると呪われＡＣが上昇するのだ。性格が善になった時に持ってても呪われる。

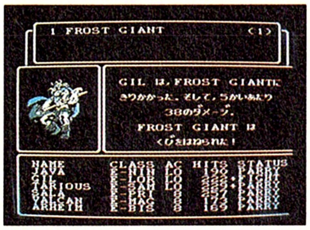
要注意アイテム一覧

■の職業が使用可（緑）
■の職業は使用不可（赤）

英名	名前	価格	不確定名	解説	使用可（緑）	使用不可（赤）
BLADE CUSINART'	カシナートの剣	7,500	SWORD/剣	通常武器の中では最大の威力を持ち、平均ダメージは50前後	戦士・侍・ロード・忍者	魔法使い・僧侶・盗賊・ビショップ
RING of JEWELS	宝石の指輪	2,500	RING/指輪	デュマピックが何回でも使えるマッピングの必需品だ。	全職業	なし
RING of DISPELLING	破邪の指輪	250,000	RING/指輪	レベルを下げられないなど諸説あるものの真実は不明。謝々	全職業	なし
SCREWY SHIELD	ゆがんだ盾	750	SHIELD/盾	鉄の盾と同じ値段のくせに実はＡＣが上がってしまう粗悪品	戦士・僧侶・盗賊・侍・ロード・忍者	魔法使い・ビショップ
RING of SHIELDING	守りの指輪	5,000	RING/指輪	戦闘中使うとポーフィックがかかる。使ってるヒマはないぜ。	全職業	なし
RING of DEATH	死の指輪	250,000	RING/指輪	戦闘もしくは識別後に保持者のＨＰが１ターンに－３される。	全職業	なし
SLAYER of DRAGONS	ドラゴンスレイヤー	5,000	SWORD/剣	竜系のモンスターに威力を持つがあまり良い剣ではない。	戦士・侍・ロード・忍者	魔法使い・僧侶・盗賊・ビショップ
NEUTRAL PLATE	中立の鎧	4,000	ARMOR/鎧	中立のキャラにしかつけられない唯一の品。極上の鎧と同等	戦士・僧侶・侍・ロード・忍者	魔法使い・盗賊・ビショップ
RING of RIGIDITY	いましめの指輪	7,500	RING/指輪	使うとマニフォがかけられる。これも装備しないでＯＫ。	僧侶	戦士・魔法使い・盗賊・ビショップ・侍・ロード・忍者
DAGGER of THIEVES	盗賊の短刀	25,000	DAGGER/短刀	神に力を祈ると盗賊が忍者になる超重要アイテム。探せ探せ	盗賊・忍者	戦士・魔法使い・僧侶・ビショップ・侍・ロード
SLAYER of WERES	ワースレイヤー	5,000	SWORD/剣	獣人系に効果がありドラゴンスレイヤーより強力な剣。	戦士・侍・ロード・忍者	魔法使い・僧侶・盗賊・ビショップ
ARMOR of FREON	氷の鎖かたびら	75,000	ARMOR/鎧	ＡＣは大して良くないが炎のダメージを減らしてくれる。	戦士・僧侶・侍・ロード・忍者	魔法使い・盗賊・ビショップ
RING of SUFFOCATION	窒息の指輪	10,000	RING/指輪	マカニトの使える指輪で、先制攻撃時にその威力を発揮。	全職業	なし
SHURIKEN	手裏剣	25,000	WEAPON/武器	忍者最強の武器。神に祈るとＨＰの上限が１上がるのだ。	忍者	戦士・魔法使い・僧侶・盗賊・ビショップ・侍・ロード
MASHER of MAGES	メイジマッシャー	5,000	SWORD/剣	メイジに良く効く短剣だけど大して意味はないみたい。	戦士・盗賊・侍・ロード・忍者	魔法使い・僧侶・ビショップ
ROD of SILENCE	沈黙の杖	7,500	ROD/杖	戦闘中に使うとモンティノをかけることができるスグレモノ	全職業	なし
RING of MOVEMENT	転移のかぶと	12,500	RING/かぶと	マロールの使える非常用の品。パーティに一つあると便利。	全職業	なし
MURAMASA BLADE	村正	500,000	WEAPON/武器	文句なし最強の剣。神に祈ると強さが１プラスされる。	侍	戦士・魔法使い・僧侶・盗賊・ビショップ・ロード・忍者
SOUL SLAYER	ソウルスレイヤー	25,000	SWORD/剣	悪キャラにしか使えない最強の短剣。善中立は御注意あれ。	戦士・盗賊・侍・ロード・忍者	魔法使い・僧侶・ビショップ
ROD of FLAME	炎の杖	12,500	ROD/杖	こちらはマハリトがかけられる。装備しなくても使えるのだ。	魔法使い・ビショップ・侍	戦士・僧侶・盗賊・ロード・忍者
RING of HEALING	回復の指輪	150,000	RING/指輪	１歩につき１ＨＰ回復するありがたい指輪。全員に持たせたい。	全職業	なし
ARMOR of LORDS	ロードの鎧	500,000	ARMOR/鎧	最も優れた鎧でＨＰが１回復。力を祈ると全員がフル回復だ。	ロード	戦士・魔法使い・僧侶・盗賊・ビショップ・侍・忍者



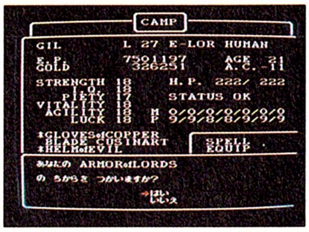
◀村正は侍、手裏剣は忍者の専用強力アイテムで、ごらんの通り戦士ですら装着不可能だ



◀ロードの最高の武器はカシナートの剣で戦士と同じ。でも聖なる鎧を装着すると忍者のように首を切るのだ



◀究極の剣・村正の威力は侍にしか使えないだけあって凄まじい。レベル1だって90以上のダメージ！



◀アイテムの中には装備コマンドのあとに神にその力を祈るか聞いてくるものも。ところが使うとまず壊れる

こいつはつけるな 呪いのかかったアイテム

ウィザードリィのアイテムの名前はみんな凝っている。そのおかげでしばしば呪われたアイテムをカン違いしてしまう人もいるらしい。この表を見て考え直そうぜ。

○なまくらな剣	○幻滅の短剣
○破滅の短剣	○禍いのメイス
○病めるメイス	○ねじれた杖
○腐った革鎧	○破滅の革鎧
○錆びた鎖かたびら	○呪いの鎖かたびら
○ひび割れた胸あて	○悪魔の胸あて
○呪われたローブ	○虚ろの盾
○古びたかぶと	○死の指輪

破邪の指輪とは？ ……覇者の指輪と表記されることも多いが、これではハシャである。それに英文のRING of DISPELLINGのニュアンスは「呪いを解く指輪」だから、邪悪なものを打ち破るってのが正しそうじゃない？ さて、各誌ではその効能について不死の怪物に先制攻撃ができるとか、傷を治すなど （次ページへ続く）

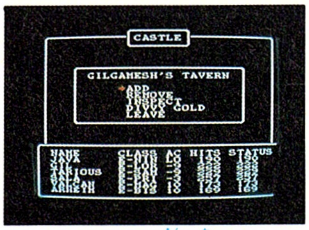
Q 破邪の指輪の効果もワカんないんじゃ相談してもムダだと思うけど一応聞いてあげようか。実はクラスチェンジして忍者やロードを作るタイミングがよくつかめない。未だに。もし聖なる鎧や手裏剣を見つけても戦士じゃ使えないし、かといってクラスチェンジすると能力値が下がるからまた成長させないと役に立たないし……。そこんとこよろしゅうに。

それとパーティは最終的にはどういう構成がベストなんだろ。攻撃力と呪文の多さで考えると侍3人にビショップ3人がいいと思うんだよね。どうだい？　編集部・ヒラ坊

A ムダだなんてなかなか挑発するじゃない。そのわりにロードのクラチェンのタイミングがわからないなんて、ちょっぴり恥ずかしいことですよ。

ではまずエリートクラスへのクラチェンのしかたをお教えしましょう。ボーナスポイントが5しかなくても作れるビショップはついつい最初に作ってしまいがちだけど、これは大マチガイ。というのはビショップは呪文の習得が異常に遅く、レベル28になってようやく全ての呪文をマスターする。こんなの育ててらんないので魔法使いが全呪文を覚えてからビショップにするのが基本だね。逆にボーナスが18以上ないと作れない侍は最初から育てた方が絶対にお得。能力値が下がるのはやっぱ苦しいのだ。で、忍者はというとクラスチェンジしてなるのはヒジョーにバカくさい。何しろレベルアップの経験値が盗賊の倍だから育て直すのが一苦労だし、せっかくだから“盗賊の短刀”を使って盗賊がレベル20ぐらいになってからそのまま忍者にしちゃおう。ただしこの技を使うと次のレベルアップに何百万ポイントも経験値が必要になるから（盗賊と忍者では当然そこまでの経験値が違う）、わざと1レベルのドレインを受けておくのを忘れずに。この方が結果的に経験値が増えるのだ。そしてロードだけどこれは戦士のHPが100を越した頃がクラチェンの狙い目。なにしろクラチェン直後はHPが1ずつしか上昇しないので、あらかじめ上げておくのが大切なのだ。

ところで侍3人ビショップ3人のパーティを作ったとしよう。宝箱は誰が開けるのかな？　盗賊か忍者がいないとダメでしょうが。だいたいメイジブラスターで全滅なんてこともあるんだぞ。てなワケで写真のパーティがベストじゃないかな。



▲ロードにしてから悪に変えてしまえば、はい、究極のパーティ完成

	クラス	性格	S・I・P・V・A・L
基本クラス	戦士(FIG)	善・中立・悪	11・ー・ー・ー・ー・ー
	魔法使い(MAG)	善・中立・悪	ー・11・ー・ー・ー・ー
	僧侶(PRI)	善・悪	ー・ー・11・ー・ー・ー
	盗賊(THI)	中立・悪	ー・ー・ー・ー・11・ー
エリートクラス	ビショップ(BIS)	善・悪	ー・12・12・ー・ー・ー
	侍(SAM)	善・中立	15・11・10・14・10・ー
	ロード(LOR)	善	15・12・12・15・14・15
	忍者(NIN)	悪	17・17・17・17・17・17


▲忍者とロード、誕生の瞬間——。修練を積み重ね、幸運に恵まれし者を決して神は見捨てはしない。彼の者はいつの日にか、訓練場の冒険者たちも羨望の眼を寄せる「エリートクラス」として、厚い御加護をたまわるだろう。～『熊の置物の予言書』より（冗談）

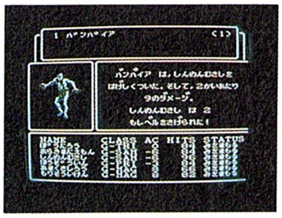
いろいろとりざたされてはおりますが、どうも違うような気がする。オリジナルのパソコンでは RING PRO.UNDEAD（不死の怪物を防ぐ指輪）となっているところから、やっぱエナジードレインを受けにくいっていうのが信ぴょう性あるんじゃないかな（それでもレベル下がる時は下がるから御用心）。

Q なるほどメイジブラスターで全滅かぁ。そういや全員マヒしたらおしまいだもんな。おみそれいたしました。それじゃ態度を改めてもうひとつクラスチェンジについて質問させていただきます。あと少しでロードや忍者になれるってのにレベルアップ時に能力値が下がったりすると、次のレベルアップまで待たなきゃいけないでしょ。これは何とかならないスかね。それとクラスチェンジしたあとの能力値の低さ。ボーナスポイントがないぶんHPが低いだけのデクのボーじゃない？　編集部・ヒラ坊

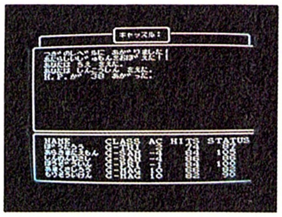
A これは少々、というよりかなり危険なワザを使えば大丈夫なんだけど、ヘタするとキャラクターの消滅なんて事態も起こり得るからあんまりおススメしたくないんだ。それに、パーティの中に最低一回はマロールの使えるキャラがいなくちゃならない(転移のかぶとでもOKだけど一回使うと壊れちゃうぞ)。

ところであのいやったらしいエナジードレインはどういうものかしっかりと理解してるかな？　あれはレベルが下がったぶんだけ戦闘終了時に経験値を奪われてしまうものなのだ。ということは――戦闘が終わってしまう前にコンバットモードから抜け出してしまえば下がるのはレベルだけで、経験値はそのまま残るってワケだよね。もうお判りの通り、戦闘中にエナジードレインをくらったら、次のターンですぐさまマロールを唱えてランダムテレポートすれば経験値を失わずにレベルだけを下げられる。宿に戻ればまたレベルアップできるから、能力値はいくらでも上がるのだ。

ただしエナジードレインはHPの上限を下げるため、クラチェン直後のキャラはHPがどんどん減るおそれがある。やりすぎに注意！



◀クラチェン直後はとてもこうはHPが上昇しないぞ



◀エナジードレインを受けたら即マロールで緊急離脱

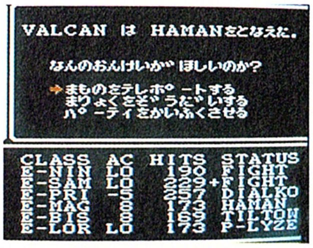
Q 確かハマン・マハマンっていう呪文があったっけ。でも使うとレベルを1失っちゃうんじゃ絶対に使うことはないんじゃない？え？　と思ってボクは使ったことないんだけど、ホントは何か使いみちがあるんじゃないかって気もする。そこんとこを教えてほしいな。椎名恵。（とどっか聞いたむりギャグ）　編集部・ヒラ坊

A ハマンとマハマンはレベル13以上じゃないと使えないうえに、使用者は1レベルの経験値を失うから、最低でも10万ポイント以上の経験値と引きかえにその能力を引き出すことになる。でもこの場合もエナジードレイン同様経験値が下がるのは戦闘終了後。だからこの呪文のあとでマロールを使えば今度はHP上限を下げずにもう一度レベルアップができちゃうのだ。また、これを使えばレベル13以上の魔法使いの呪文が使えるキャラはいくらでもHPを上げることが可能。考えてみればこんなに便利な呪文もないんじゃないかな。

ここでハマン・マハマンを唱えた時の効果を挙げてみよう。

1. 魔物をテレポートする（全滅）
2. 魔物を黙らせる（無効化なし）
3. パーティを守る（全員ACがLO）
4. パーティを治療する
5. パーティを回復する(HPフル)
6. 魔力を増大する

さらにこれはマハマンのみで

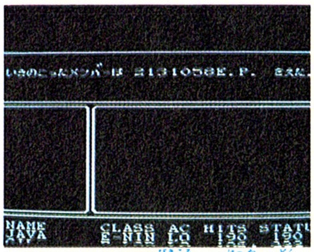


▲3つの効果のうち、魔物をテレポートするは選ばないこと。戦闘が終了しちゃう

7．死者を生き返らせる（確実）

がある。このうちの3つがランダムに表示され、その1つを自分で選択するんだ。特に2番を使ってグレーターデーモンの呪文を封じ込め、仲間（これも封じられている）を呼ばせては殺すという『グレーターデーモン稼ぎ』を使えば、一度に100万ポイント以上も経験値を稼ぐことができる。これなら1レベルぐらい下げられても痛くもかゆくもないよね。これが使いみちなのさ。





▲これはざっと250匹殺した結果。毒マヒを考えると300万が1回の限度かな

ベニー松山秘伝！これがプロの芸だわさ



芸は身を助く七難隠すとよくいうが、このダンジョンの中でもちょっとした気配りで命を落とさずにすむことが実に多い。以下の小技を実行せよ！　ニンニン

1 石の中からマロールで脱出する

地下10階でテレポーターのワナにひっかかると、たいてい「石の中にいる！」とメッセージがでる。このまま放っておくとパーティは全員死亡、装備のほとんどをはぎ取られて城へ送り返される。殺されるだけならまだガマンはできるが、苦労して入手した村正や手裏剣を失くすのは最高に痛い。そこでメッセージがでたらすぐリセットし、冒険を再開する。ここで絶対にキャンプをとかず、そのままマロールで9フロア上へ。そうすれば無事1階に戻るのだ。

2 ダメ押しにカティノを唱えよう

カティノはレベル1の呪文のわりに実によくきく。そこでたとえティルトウェイトをかける時でも、手のあいた者にカティノをかけさせる。2重に安心ね。

3 巨人族にはマカニトが超有効だ

体力が高く手強い攻撃力の巨人族。でもファイアージャイアント以外はマカニト一発でアウト。

ニンニン



4 ドラゴンにもモンティノの洗礼を

ブレスを警戒しがちな火竜だけど、こいつはむしろマダルトをよく使う。つまりモンティノをかければよろしい。

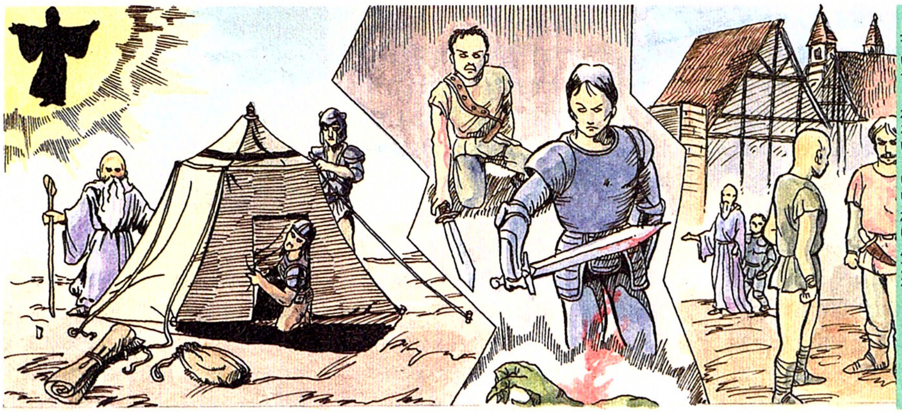
5 忍者はたとえ一人でも残すな！

首を切り落とされるのがイヤなら、忍者部隊は絶対に1ターン全滅を心がけること。レベル6ニンジャは平気だけど。

Q ウィザードリィはS-RAMのバックアップ方式だけど、セーブデパートがあるわけじゃないし、一体いつセーブしてんのかねえ。まさか城の宿だけってことはないだろうし……。もしも冒険の途中でリセットを押すハメになったらそれまで稼いだ経験値はどうなんの？　編集部・ヒラ坊

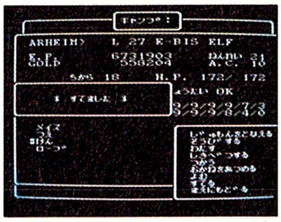
A このセーブされる瞬間を知ってないとツライんだなあ。もしドラゴンに驚かされて炎を吐かれ、パーティが全滅しそうになったらリセットでも押さなきゃやってられないからね。ちなみにもし全滅した場合は新たなメンバーがその地点まで行って死体を回収してこなくちゃならないばかりか、持ってるアイテムは紛失するわ完全に消滅してしまうキャラはいるわの大さわぎになってしまう。これを防ぐ手はリセット技しかないので、どの時点でS―RAMにデータが書き込まれるかは実に気になるところなんだ。

で、その瞬間というのは、
1. 城での各行動
2. キャンプの各行動
3. 戦闘終了時
と大きく3つに分けられる。城での行動というのは例えば宿で休んだ時やボルタックでアイテムを買った時で、こればっかりはもう「あ、間違ったアイテム買っちゃった」とリセット押そうが泣こうがムダなのだ。次の迷宮内で張ったキャンプの中の行動も、城同様に毎回セーブされているんだけど、これは迷路の座標もセーブしている。だから一度キャンプに入ってすぐやめてしまえば、そこまでのセーブはOK、ということになるんだ。キャンプはこの座標セーブのためにあるようなものなのだ。

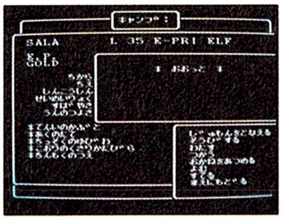


◀ウィザードリィの中にいる神様は城ではパーティのみんなのことをいつでもチェックしている。ただ迷宮の中まではいちいち見守るのが面倒なのか、キャンプにいる時か戦闘が終わった時にしか見ていてくれない。いいかげんだなっ

そして気になる、各戦闘後に増える（あるいは減る）経験ポイントやゴールド、各キャラのステータスは戦闘終了後にすべてセーブされている。逆にいえば戦闘中には一切データの書き換えはされないから、ここでリセットを押せば前回の戦闘終了地点またはキャンプ跡まで、その時の状態で戻されているということだ。もしエナジードレインを受けてしまったり、パーティが全滅しそうな時にはあわてず騒がずリセットを押すようにしよう。また、勝手に戦闘が終わらないように待ち時間は∞にしておくのがベスト。それにつけてもリセット技の多用は厳禁だぞ。



◀アイテムは捨てた瞬間セーブされる。リセットはムダ



◀蘇生に失敗したら即リセットでやり直しがきくのだ

Q ウィザードリィの格言で「ワードナとて、しょせん脇役」というのを小耳にはさんだことがあります。して、このゲーム究極の目的は？　果たしてレベル・ステイタスはいくつまで上がるのか？　さあさあ、いよいよ最後の質問、ドラマチックに語ってもらいましょ。　編集部・ヒラ坊

A おお、やっぱり最後はいいことをいってくれるなあ。最終目的であるワードナすら、ウィザードリィの世界では脇役にすぎないというのは見事に本質をついてる発言じゃない。今までのボケぶりがウソみたい。で、とりあえずワードナを倒すとどうなるかを説明しておこうか。

迷宮10階の最も奥、テレポートの呪文がないと戻って来ることさえできない最後の玄室にワードナはいる。ティルトウェイトを唱えたりエナジードレインしたりとかなりの強敵なのは確かなのに、時々バディやラカニトでコロッと死んでくれるおマヌケボスなので、レベル13もあればまず勝てるだろう。そして手に入るのがワードナのお守り。これはマロールが使えるうえに1ターン5ポイントの体力回復、さらに神に力を祈ることによってパーティ全員のHPをフルチャージする最強アイテムなんだ。このお守りを城に持ち帰れば一応ゲームは終了でエンディングが流れ、全員に“＞”（階級章）がついてめでたしめでたし。これでもうワードナも出現せず、代役はバンパイアロードが務めることになるんだ。

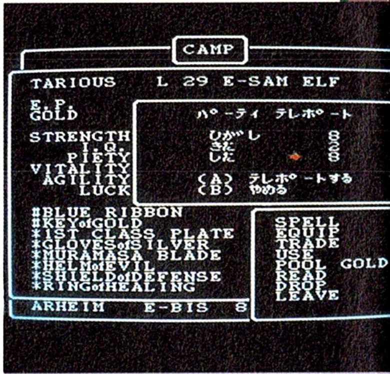
でも、これでウィザードリィは終わったんだろうか？　まだ見つけてないアイテムは山ほどあるし、魔法使いのHPは100も越しちゃいない。だいたいグレーターデーモンにも勝ったことがないというのに、ゲームが終わっていいワケがない。そう、ウィザードリィはワードナを倒すのが目的じゃなかったんだ。自分の分身であるキャラクターたちをどこまでも強くしていくネバーエンディングゲームなのだ。究極のレベルは恐らく999レベル、HPは9999まであるんじゃないかと思う。どれだけかかるかは判らないけどそこまで育ててみるのもいいし、自分の理想のパーティに形を変えていってもいい。なにしろ世の中にはキャラをわざと老けさせる（目下42歳）人もいるくらいなんだから。それぞれのウィザードリィ道はどこまでも続く……。



▲ワードナのお守りは1歩で回復5HP、祈れば全員のHPフル回復というスゴさ



私はバンパイアロード。今後ともよろしく



▲スタート地点から東8北2下8へマロールすると一気にシュートへ直行


スケボー小僧のための完璧マニュアル!
ラジカルスケートブック
I+II合本
◆AB判
◆予価840円
2月10日発売
宝島
JICC出版局
こんどは見逃すなよ!
ストリート・バーティカル・フリースタイル
スケートテクニック
完全マニュアル
ボーンズ・ブリゲード徹底解剖
豊田貢のランプ大技全公開
+ロングインタビュー
LA・東京・京都・大阪etc
スケーター・ポートレイト&アンケート
関東・関西スケート・スポット
&ショップ・ガイド
インタビュー
スティーブ・キャバレロ+トニー・ホーク
ランス・マウンテン+マイク・マクギル
ジョージ・パウエル&スティシー・ペラルタ
+クリスチャン・ホソイ
ランページ自作マニュアル
スケートボード製作現場ルポ
CHRISTIAN
HAMMERHEAD
SKTBRDS
STREET MODEL

FAMI-COM FREE TALK

ファミコン・フリー・トーク

必勝本とあなたをむすぶ愛のコーナー登場!!よろしくたのむぜっ!!

vol.2でやったファミコン・フリートークがすごくよかった。こういう企画をこれからもどんどんやってほしい。
（茨城県・小林秀行）

▶という内容のおハガキを実はたくさんいただきましたので、おもわずこのコーナーをはじめてしまった訳です。読者のみなさんのご意見を中心に、ときにはアッと驚くゲストもまじえて、このコーナーをつくっていきたいと思ってみたりします。とじこみのアンケートハガキの感想らんにでも言いたいことがあったら書いてみてください。
（井）

ファミコンをはじめて日があさいのでどのソフトが面白いのかわからずまよっていたが、ソフト・スクランブルスペシャルの年間トップ100の順位を参考にして上位から購入していけばハズレをださずにすみそうです。
（墨田区・松浦道彦）

▶ショップの人も読んでいたら店頭に貼ってみたりするといいんじゃないすかあ。でも好き嫌いはありますからね。
（ヒラ坊）

87年のファミコン・ゲームで心残りなのは「レリクス」「ウルトラマン」「エッガーランド」のエンディングがおがめなかったこと。特に「レリクス」は精神がざせつしてしまったほどだ。
（宮崎県・宇田津知春・17歳）

▶若いときの苦労は買ってでもしなさい。とはいえ、タハハ。
（ハルク）

vol.2のCB成沢のコメントはありゃ一体何だ。彼の言っているソフトを俺は全部やったがリンクは数段、ドラクエに劣る。リンクよりはファザナドの方がまだましだ。オマケに最高なゲームは競馬だと!! 走るチクショー、乗る他人のクソレースなんかより競輪の方が格上である。しかし、競輪の面白さをソフトにできる頭のいいプログラマーはいないのかなと情けなくなる。
（福岡市・古後信仁・38歳）

▶ナリサワさーん! 古後さんがお怒りよーっ!! でも強引な結論に持ちこみましたね。とってもステキ。
（マツキー）

ファミコン必勝本を誤解しておりました。ごめんなさい。
（香川県・西尾徹・18歳）

▶ぼくもキミのことを誤解してたんだ。これでおあいこだね。
（ジョイ）

僕はドラクエIIを批判する人がいて非常にびっくりしました。僕だけでなくクラスのみんなも怒っています。でも僕はあなたのことがキライなわけではありません。
（函館市・今和孝・13歳）

▶おーいナリサワぁ/またきてるぞぉ。どこいきやがったと思ったらドラクエIIIの取材ではありませんか。
（ハルク）

いいなぁ。堀井さんは。ゲームの世界って感情移入が大きく作用して広がると思う。みんないろんな世界を持っているんだし、それをうまく表現できる人って偉いと思う。わたし、そこんとこうまくないからぁ、そいう人って幸せよね。とってもうらやましい。
（愛媛県・渡部洋子・13歳）

▶そーよ。そーよ。男の人ってみんなそーなのよねぇ。いやんなっちゃうわ。あら、何の話だっけ。
（グッキー）

いつもよんでいます。こんどはザ・ビートルズをだしてください。
（浦和市・高橋憲一・18歳）

▶がちょーん。今週の大ボケでした。
（目駄松）

他機種が盛り上っている最近のTVゲーム界ですが、ファミコンももうひと頑張りして次のスーパーファミコンにバトンタッチしてもらいたい。
（町田市・若田尚紀）

▶スーパーファミコンといえば、発売時に現在持っているファミコンを下どりしてくれるという噂があるんだぞ。

やっぱり87年の1位はドラゴンクエストIIですね。僕はしみじみそう思います。あの寒い朝をならんだと思うと。それから、このトップ100の中にいわゆるクソゲーが僕が思うに10本もランキングされている。とても残念だと思う。例のあのやろうだよ。
（厚木市・福地養次・14歳）

▶しまいにゃ怒ってしまった福地でしたが、今年も学校サボって寒い朝、並ぶのであろうか。昨年は新宿のショップの列の中に坊さんと自衛官を見かけました。
（ヒラ坊）

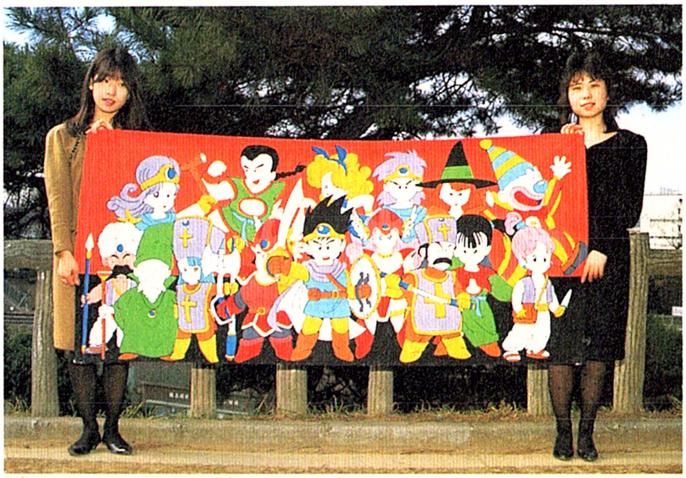
ベニー松山氏の書いたウィザードリィは最高でした。書いてあった所はすでになんとかクリアしてしまいしたが、ポイントをおさえた説明とするどいアイテムと魔法の解説、どれをとってもすばらしい文章でした。さらにおどろいたことに氏はまだ20歳だったんですね。若い!これからが楽しみです。それからウィズの10階のマップをのせて下さい。マップが書けません。お願い。
（新潟県・近藤強）

▶ただいまおホメにあずかったベニーでございます。身に余る賛辞のお言葉をいただき誠に恐悦至極。とか何とかいいながらボクは今徹夜で原稿を書いています。このぶんでは明日の成人式はパスですね。たはは。
（ベニー松山）

今、ウィザードリィにはまっていてボーナスポイントが高いときにつくったキャラをレベル4ぐらいでサムライやロードに転職させてもレベル13で転職させても特性値は基本値になってしまうから人間のロードは不利だなあ。
（愛知県・井上定芳・16歳）

▶そうね。やっぱサムライは最初からつくっちゃう。で、ロードはHPが100を超してからクラスチェンジ。がベストだと思うよ。ところでウィザードリィって締め縄に盛り塩って感じ。
（ヒラ坊）

発売延期になったソフトは神よ、私をみはなされたかと思うぐらいかなPからね。「闘いの挽歌」が発売延期になったときは、それはショックだった。発売日がまちきれずにフライデー・スペシャルの必勝本だけ買って待っていたなぁ。今年も「ロックマン」が売り切れでいつ買えるかわからない。



川原俊明くん（長崎県・15歳）の力作!　編集部一同感動してしまった。

（三重県・古川悟史・13歳）

▶そーです。ソフトはなくても、読んで楽しいフライデー・スペシャル。カプコン同様ごひいきに!
（目駄松）

「トキメキ・ハイスクール」のことで編集部に電話させてもらいました。電話に出た方、中山美穂ちゃんに話し方、声、そっくりでした。どなただったのでしょうね。今年も楽しい必本を待ってます。がんばってください。
（町田市・山田ヒロ子）

▶それ、あたしっという声が約2名から飛び交いましたが、たぶん違うでしょう。山田さん、他の編集部に電話したんじゃないの一っ。
（目駄松）

▶ゲームのこと、必勝本のこと、その他何でも率直なご意見を待っています。それじゃ、次号(2/19発売!)でね!!

THE FAMI-COM, TEQUNIQUE LECTURE

必勝テク道場

1988 Vol.4





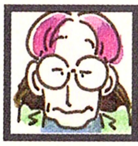
RPGだけがゲームじゃナイぞ！
だけどRPGっていい。でもシミュレーションもいい!!

本家本元ウイザードリィに挑戦だ！
ファイナルもそれなりにマル！
そして、最近注目のガンダムで寒さなんかへっちゃら!!



耳をすませて下さい。春の足音が聞こえませんか？　今やってるゲームをクリアしたら、外へ出て大きな声でさけんでみませんか？　気持ちいいですよ。

はっきり言ってムズイ！本格RPG



ウィザードリィ

GAMER／亀仙人松っちゃん

ウィズは手応えがちょっと違う！ 細かいデータはP70からの特集を見よ！ここでは初心者のための分かりやすい解説を親切にやるのじゃっ!!

Q 死にますっ！ とにかく死んでしまいます。何が何だか分からないうちに、すぐ全滅してしまい悲しいです。基本的なことを教えて！貢ぎ物：お米 山梨県根本豊(13歳)

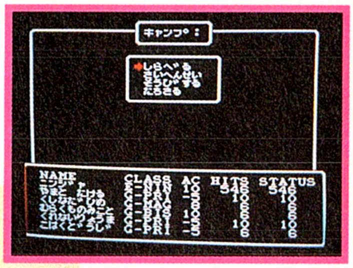
死んだらリセット……

A まず、キミは自分でキャラ作りをしたか？はじめから入っているキャラはとにかく弱いので話にならん！やっぱり自作のキャラでやるってのは基本その１じゃな。それとパーティ編成のポイントとしてはじゃな、直接武器を使って攻撃できるのは前の３人だけなので、攻撃力と防御力の高いキャラを置くように。



セーブされるのは戦闘が終了した時、キャンプをたたんだ時、そして城の中の毎行動時。つまり、戦闘中に誰かが死んでしまったらリセットしよう。すると、その戦闘の直前の状態に戻れるんだ。

Q けっこうがんばってるんですけど、すごく強いってウワサの侍と忍者が作れません。どうか作り方を教えて下さい。 千葉県・豊田一正(10歳)

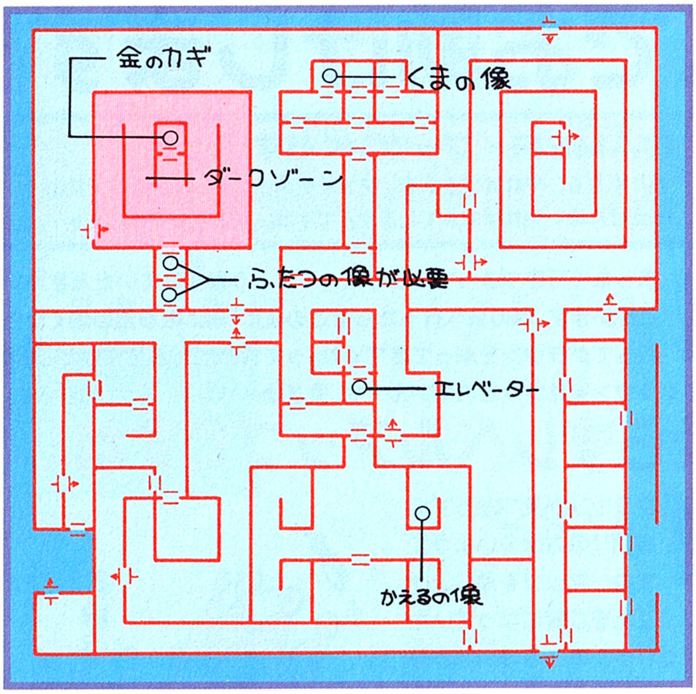


忍者を仲間に加えるためには悪のパーティを組むこと。全体的に見ても悪の方が強いぞっ！

パーティは慎重に組むべし

A では、下にある表をよーく見てもらおう。ごらんのよーに、ビショップ以上の上級キャラはかなりのボーナスポイントがないと作れん！ 運よくボーナスポイントが18以上になったら、侍を作ってしまうべきじゃな。忍者はムリして作ってもレベルが上がりにくいので、後半で盗賊の短刀を入手して作った方がカシコイやり方と言えるよーじゃ。

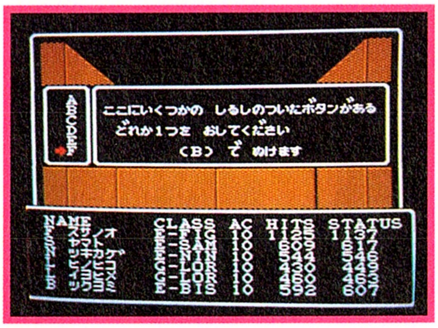
	クラス	属性	力	知能	信仰心	生命力	素早さ	運	データ	種族	武器
基本クラス	戦士 Fighter	善・中立・悪	11	—	—	—	—	—	ほとんど全部の武器を使いこなすことができる。攻撃力も高く最初は成長させやすいが、後半なかなか成長しなくなる	ドワーフ	ほとんどすべての武器・防具を使いこなす。最高の武器はカシナートの剣
	魔法使い Mage	善・中立・悪	—	11	—	—	—	—	最低13レベルで魔法使いの呪文をすべて覚えてしまう。しかしHPが増えないのでそこが弱点と言える	エルフ	つえと短刀しか使うことができない。防具はローブのみ使用できる
	僧侶 Priest	善・悪	—	—	11	—	—	—	最低13レベルで僧侶の呪文をすべて覚えてしまう。鎧は戦士なみの防御力をもつ。不死の怪物の呪いを解くこともできる	ノーム	つえ・メイス・フレイルなどの棒状の武器が使え防具は鎧・盾のほとんど
	盗賊 Thief	中立・悪	—	—	—	—	11	—	戦闘時は何の役にもたたないが、宝箱にしかけられたワナの種類を見抜き、それを外すことができる。絶対必要キャラだ	ノーム ホビット	武器はつえ・短刀・短剣。防具は革の鎧とすべての盾が使用できる
上級クラス	ビショップ Bishop	善・悪	—	12	12	—	—	—	魔法使いの呪文も僧侶の呪文も覚えることができるが最低30レベルが必要。宝箱の中のアイテムを鑑定することもできる	エルフ	武器はつえとメイスが使える。防具は革の鎧のみ使用することができる
	侍 Samurai	善・中立	15	11	10	14	10	—	戦士と同じだけの能力を持ち、さらに魔法使いの呪文も覚えてしまう。成長させてゆけば、最終的に攻撃力が最高になる	エルフ ドワーフ ノーム	ほとんどすべての武器・防具が使える。ゲーム最高の武器・村正が使える
	ロード Lord	善	15	12	12	15	14	15	戦士と同じだけの能力を持ち、僧侶の呪文と能力も身につけることができる。しかし性格が善なので使いにくい	ノーム	ほとんどすべての武器・防具が使える。聖なる鎧が使える唯一の職業
	忍者 NinJa	悪	17	17	17	17	17	17	初めから作ることのできないキャラ。クリティカルヒットを放つこともでき、さらにワナを外す能力も持っている	人間 ノーム ホビット	ほとんどすべての武器・防具が使える。手裏剣を使用することができる



Q 4階からはエレベーターが使えるって聞いたので、一生けんめいやってきました。そして、ブルーリボンてゆうやつも入手したんですけど、エレベーター室は、立入禁止になっているんです。どうすればエレベーター室に入れるようになるのか教えて下さい。貢ぎ物：レタス　東京都・遠藤康男(10歳)

アイテムをそろえる事じゃ！

A エレベーター室に入れない理由はカンタンじゃよ。キミは金の鍵を持っとらんじゃろ！　まずは２階へもどって金の鍵を取ってくることじゃな。２階のマップをどーんとプレゼントしちゃうので、太っ腹のワシに感謝するように！　おっと、でも鍵のある部屋に入るためには、まず、蛙の像ってヤツと熊の像を入手せねばいかんぞ。２階には毒を持ったモンスターがいるので、解毒の呪文が使える薬をいくつか持って行くようにせにゃいかん！　マップをよーく見ながら、なるべくてっとり早く像を入手し、鍵のある部屋へ行くように。鍵さえ入手したら２階には何の用事もないので、早いとこ４階へ行こう!!　まだ４階へ行ってない人のために４階のマップも用意したぞ。これでエレベーターが使えるぞ!!

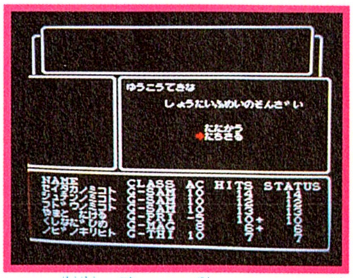


○エレベーターが使えるようになったら、５～８階はパスして９階へ急ぐべき！　レベルアップも９階で行った方がクリアへの近道だっ!!

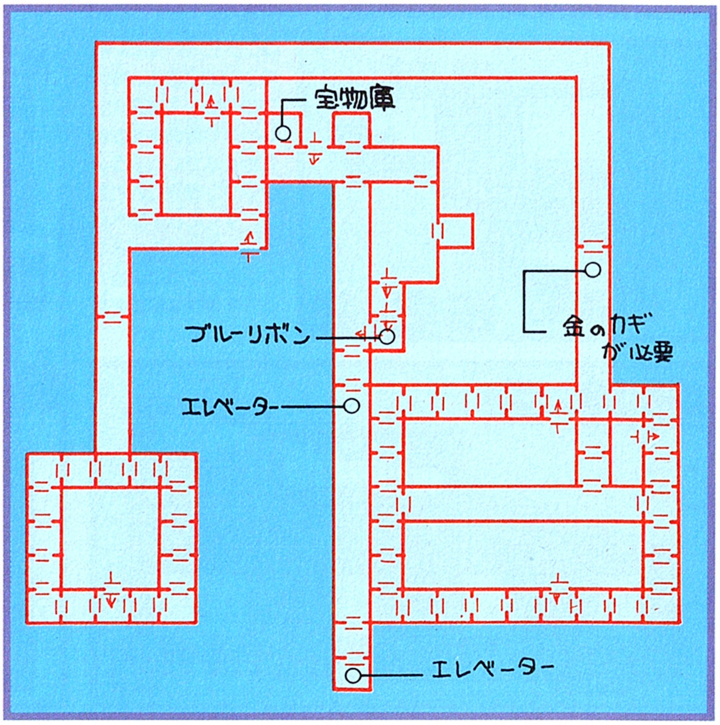
Q 悪の性質のパーティを組んで、割と調子よくゲームを進めていたんですけど、友好的な敵をめんどくさがってにがしていたら、キャラが善になってしまってパーティが組めなくなってしまいました。再び悪に戻すためのよい方法を教えて下さいませ！　東田信子(17歳)

善・悪をコントロールする！

A そうなったら、まずは城へ戻ることじゃ。そこで他の中立のキャラと、善に変わってしまったキャラでパーティを組んで、１階へ行くのじゃ。そこで友好的なモンスターの出る部屋に行き戦ってみることじゃ！　友好的なモンスターとの戦いをくり返しているうちに、善に変わってしまったキャラも再び悪の心に戻ってくるとゆーワケなんじゃな！　反対に、善から悪に変わってしまったキャラを元に戻したい時には、同じように中立のキャラとパーティを組み、モンスターをどんどん見逃してやっておれば、善に変化してくるはずじゃな！　盗賊が善に変わってしまった時なんぞは、ホントに困りはててしまうモンなので、めんどうがらずに城へ戻って心を入れかえてやるのじゃ！　自分の育てたキャラは大切になっ！



○この方法を使って、善のパーティに盗賊を加えることもできてしまうね！

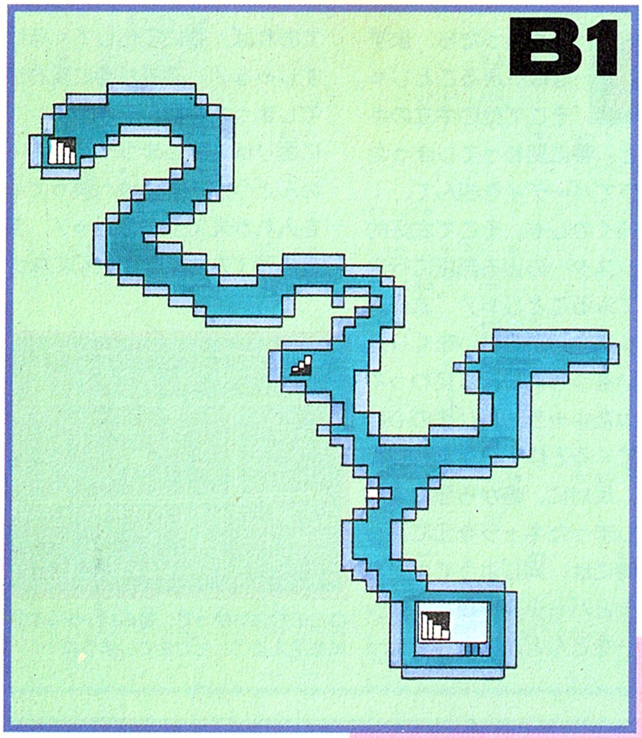


マップ大サービスでお助けします!



ファイナルファンタジー

GAMER／プッツンくろす
わたくしも、やればできます。ファイナル…は難しいゲームですが、一生けんめいやればできてしまうんですね。見直して下さいませ…。

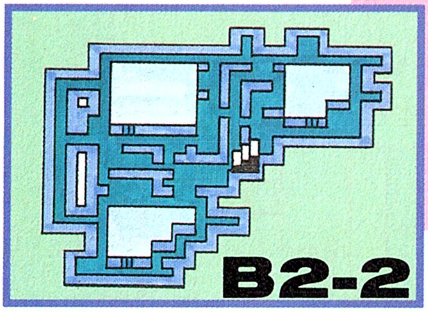


Q まったく行きづまってしまったんで、どうか助けていただきたいと思います。西の城へ行ったらそこの主に「南にある沼の洞くつへ行ってクラウンを取ってきてくれ」って言われたんですけど、沼の洞くつでクラウンを見つけられないんです。貢ぎ物:いぬ　小林昌臣(13歳)

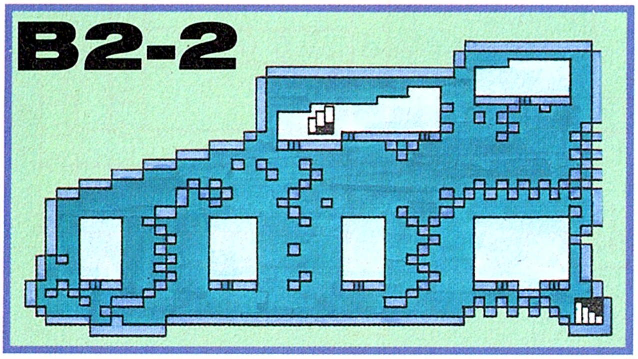
あせらずレベルアップですね

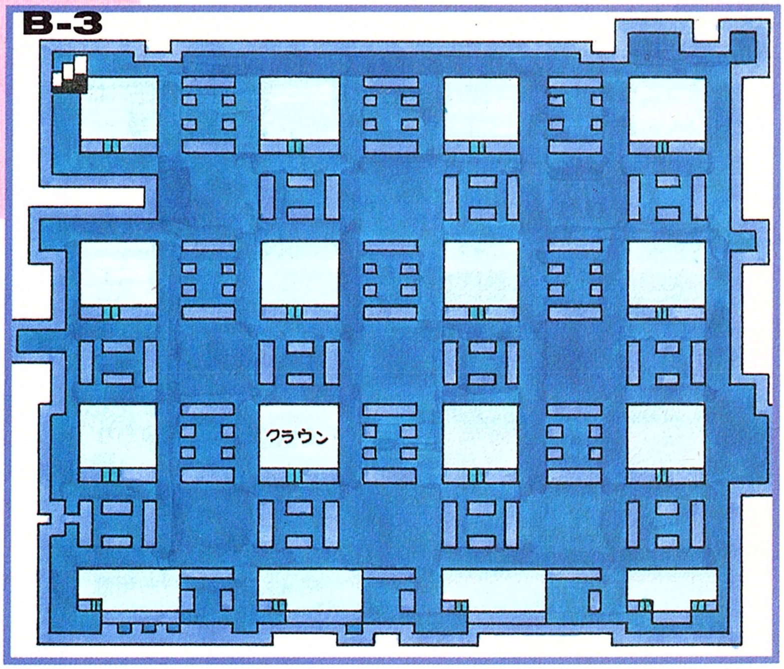
A クラウンが見つからずにお困りの方は多いようですね。マップを差し上げますので、これをご覧になっていただければクラウンのある場所はお分かりになってしまうと思いますです。が、しかしですね、このクラウンの入った宝箱の前にはそれはそれは強い敵キャラがいるのであります。まあこの洞くつは、強敵が多いことで有名のようですが、クラウンを入手するためには最低でもレベル10ぐらいは必要なんですね。まあレベル13くらいで行くのがオススメですね。





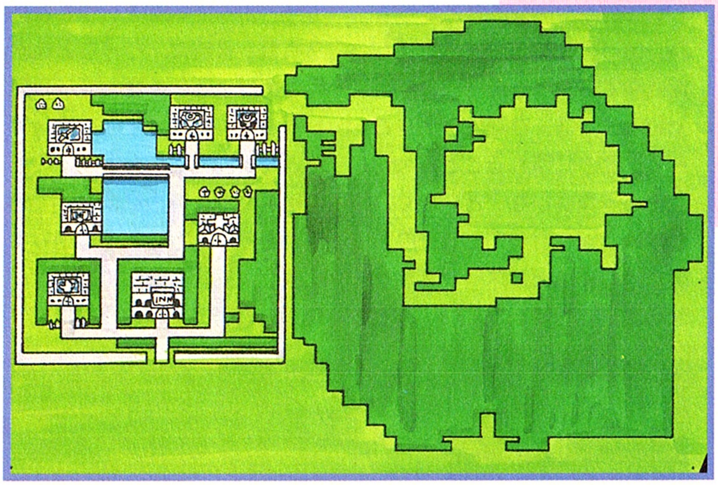
◎クラウンは一番広い3Bのフロアにある。敵がウヨウヨしてるので、しっかり装備をかためて行くようにしよう！クラウンを手に入れたら、すぐに西の城へ行って、王様にあげること。そうすると王様がとても重要な秘密を教えてくれるぞっ!!





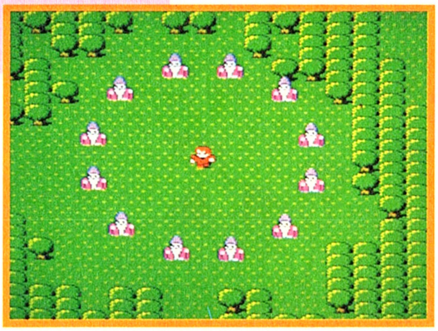
Q 実は友だちから聞いたんですけど、川を自由に行き来できる、カヌーっていうアイテムがあるそうですね。あっちこっちできるかぎり探してみたんですけど、それって一体どこにあるんですか？　とにかくカヌーが欲しいボクにどうか愛の手をさしのべて下さい。貢ぎ物：ボクのあい　逢見隆之（16歳）

探すだけではいけません　モノには順序と申します



A あのですね、カヌーを入手するためには、まず、土のカオス・リッチを倒しておかなければならないのです。土のクリスタルに輝きを戻してからでありませんと、お話は始まらないのですね。で、ですね。カヌーがあるのはクレセントレイクという町なんであります。メルモンドの町から西へ西へと船で行っていただければマップ上の東の端に行きつきますので、ここの東側の岬から上陸しまして、少し内陸に入りますと、三日月型の湖にかこまれたクレセントレイクの町があるんですね！　でも、町中を探してもカヌーは見つかりませんのでご注意を!!　ならば、どうするかと言いますと町の広場にいる12人の予言者に話を聞くのです。町のマップを用意しました。

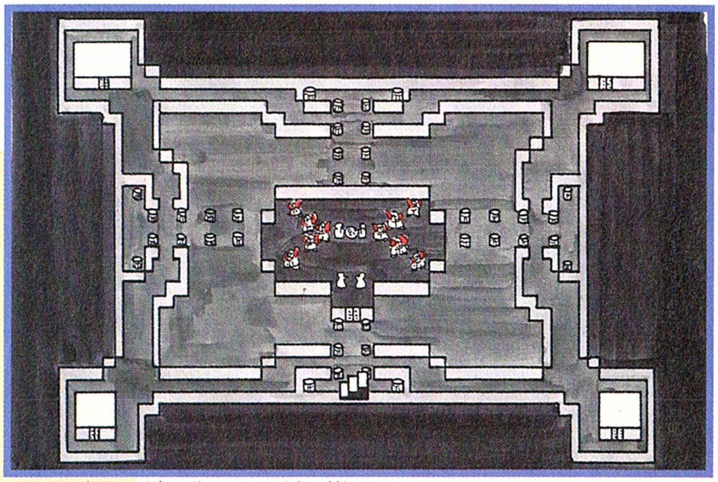




Q 4つのカオスを倒して、全部のクリスタルに輝きを戻しました！　そこで質問なんですけれど、これから先、私はどうすればいいんでしょうか？　もうじきクリアできるんですよね？　だけど最後のボスキャラが出てきません。どこへ行けばいいのですか？　貢ぎ物：肉じゃが　川島真弓（14歳）

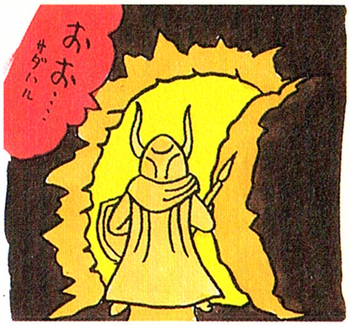
心の準備はいいですか？

A あのですね、あなたは、クレセントレイクの予言者から聞いた話をお忘れなのではないでしょうか？　あっ、まだ話を聞いていないのでしたら、さっそく予言者の所へ行ってみて下さいませ。きっと、カオスの城へ行くよーにとのお言葉があるはずです。そうです！　思い出しましたか？　カオスの城には水晶がありましたね!!　さあいよいよクライマックスなんであります。カオスの城に行ったら、水晶の前に立ち、「しらべる」のコマンドを使って下さい。過去への扉がひらくはずです。この過去の扉へ入り2000年の昔へ行きますと、そこに最後の敵があなたを待っているのですねっ！　あっ、だからと言っててすねあせってはいけません。そのカオスを倒すには、最低でもレベル30は必要なのです。ここまで来たらクリアは同然。慎重に!!





○水晶がわれて四方にとびちり、そこに過去への扉が出現してしまうのです。予言者の話をしっかり聞いておけば、分かるはずですねっ!!



すべてのユニットの特徴を教えよう



SDガンダム

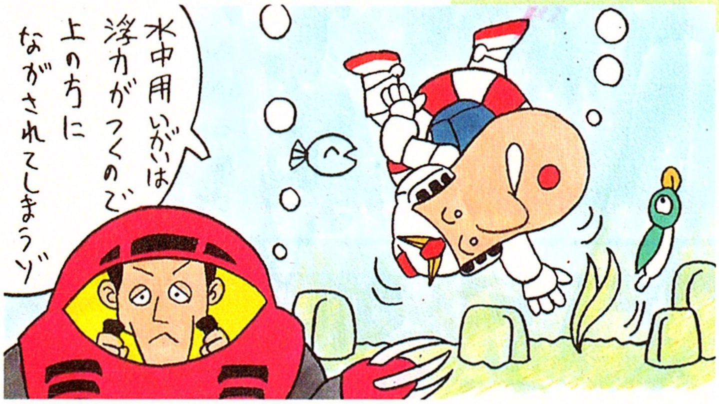
GAMER／バラリス改めバンダイ中野

みなさんの応援のかいあって、私、中野ももうすぐゲームを作らせてもらえそうです。期待して待っててね！

Q この前ＳＤガンダムを買い、すっかりハマリまくってる今日この頃です。ところが、COMと戦闘するとあんまり勝てないのです。百式がザクに負けるなんて許せない！どうか勝てる方法を教えてください。

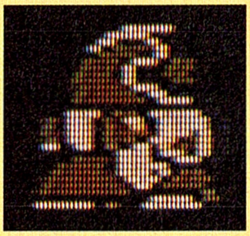
貢ぎ物：ガンダムのステッカー　群馬県・森村由美（16歳）

各ユニットの特性を知って戦闘を有利に進めよう!!



A 戦闘とゆーと、局地戦でのアクション・シーンのことだろうね。はっきり言っちゃうと、確実に勝てる方法なんてないんだよね。まずは、ひたすらやりこんで、動きに慣れることが大切なんじゃないかな。とにかく、どんな状況においても自分の思った通りにモビルスーツを動かせるよーにしておきたい。あとは、各モビルスーツの特徴を覚えておいて、常に自分に有利なフィールドで戦闘を行うことだろうね。最後に、イイことを教えてあげよう。まず、サイコガンダムは、動かずにⒶの連射でほとんど勝てる。あと、水中での戦いでは、浮力にまかせて浮かびあがりながらⒶを連射していよう。同程度の敵であれば、ほとんど勝ててしまうのだ。

DOMドム

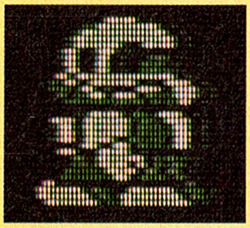


スピードはあまりない。しかし、ジャイアントバズーカによる攻撃が広範囲に及ぶので威力絶大。前半戦では、かなりたよりになるユニットといえる。

生産コスト	500
生産ターン数	1
最大エネルギー量	48
最大移動量	8

Ⓐジャイアントバズーカ
Ⓑヒートサーベル

ZAKUザク

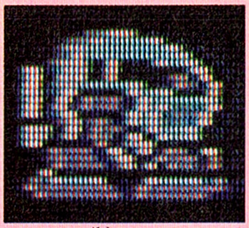


最も弱いユニット。コストが安いが、武器の威力があまりないので、よっぽどのことがない限り、生産する必要はない。編隊で行動させ、敵をやっつけよう。

生産コスト	100
生産ターン数	1
最大エネルギー量	48
最大移動量	6

Ⓐザクマシンガン
Ⓑヒートホーク

ZGOKズゴック

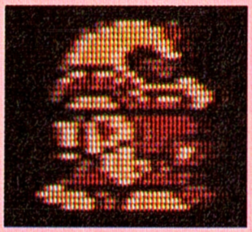


水陸両用の量産型モビルスーツ。水中では浮力がかからないので有利に戦える。ただしサーベルを装備してないので接近戦はできるだけさけた方が良い。

生産コスト	800
生産ターン数	1
最大エネルギー量	48
最大移動量	8

Ⓐビーム砲
Ⓑなし

GOUFグフ

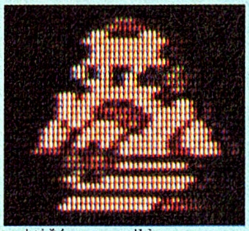


ザクよりちょびっとパワーアップした程度のものだ。都市の中など障害物のあるところでは、ヒートロッドによる攻撃が有効である。が、それほどでもないかな。

生産コスト	200
生産ターン数	1
最大エネルギー量	48
最大移動量	6

Ⓐマシンガン
Ⓑヒートロッド

ZOGGゾッグ

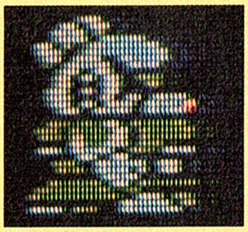


水中専用のモビルスーツなので、水中での機動力、守備力をいかそう。ビームの破壊力もまあまあである。地上では動きがにぶくて使いものにならないぞ。

生産コスト	1000
生産ターン数	2
最大エネルギー量	72
最大移動量	6

Ⓐ収束ビーム砲
Ⓑなし

GELGOOG ゲルググ

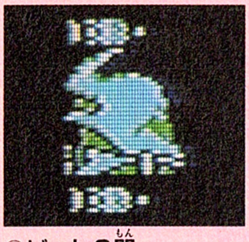


Ⓐビームライフル
Ⓑ両刃形ビームサーベル

両刃形ビームサーベルを備えているので、接近戦ではかなり威力を発揮する。都市攻略にはもってこいのユニットだ。コストが低いわりに高性能なのでお得。

生産コスト	1000
生産ターン数	1
最大エネルギー量	64
最大移動量	9

ELMETH エルメス

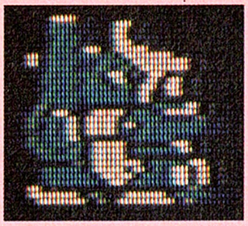


Ⓐビット2門
Ⓑなし

強力なビームを発射するビットをふたつ持っているので、動きのとりにくい宇宙戦では強い。ただし、接近戦用の武器を持ってないので、離れて戦うこと。

生産コスト	1800
生産ターン数	2
最大エネルギー量	72
最大移動量	12

RICKDIAS リックディアス

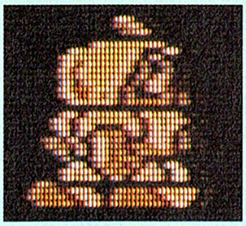


Ⓐクレーバズーカ
Ⓑビームサーベル

バランスのとれたオールラウンドプレイヤー。武器のクレーバズーカはドムのジャイアントバズーカより高速で強力だ。中盤戦での主力ユニットだろう。

生産コスト	1500
生産ターン数	1
最大エネルギー量	64
最大移動量	9

ASSHMAR アッシマー



Ⓐビームライフル
Ⓑ変形

変形可能なモビルスーツ。変形後には高速移動ができるので、ヒット＆アウェイで戦おう。接近戦は苦手なので、敵につかまらないようにしよう。

生産コスト	2000
生産ターン数	2
最大エネルギー量	72
最大移動量	12

GUNDAM ガンダム

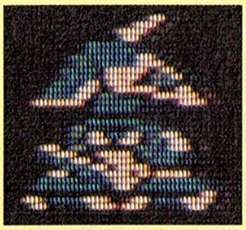


Ⓐビームライフル
Ⓑビームサーベル

攻撃力、機動力にすぐれ、生産コストも安いのでお買得。とくに障害物のないフィールド画で威力を発揮する。主人公メカだけあって完成度は高いのだ。

生産コスト	1500
生産ターン数	1
最大エネルギー量	64
最大移動量	10

BOUND-DOG バウンドドッグ



Ⓐビームライフル
Ⓑ変形

性能はアッシマーとまったく同じ。だが、生産コストが高い分、アッシマーより生産時間が早いので即戦力になる。宇宙戦で変形すればけっこう強いのだ。

生産コスト	2500
生産ターン数	1
最大エネルギー量	72
最大移動量	12

GA-ZOWMN ガ・ゾウム

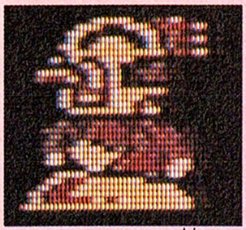


Ⓐビームライフル
Ⓑビームサーベル

1ターンで生産できるユニットの中では最高。攻撃力、機動力、守備力ともにすぐれているので、戦線を拡大するにはとても役に立つユニットである。

生産コスト	1800
生産ターン数	1
最大エネルギー最	64
最大移動量	10

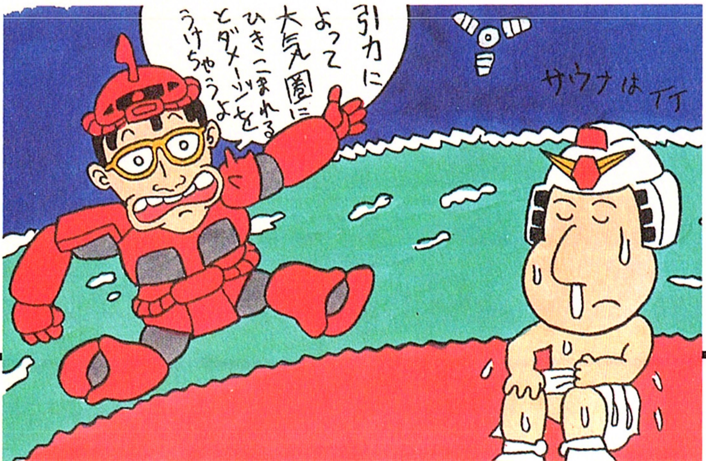
ZIONG ジオング



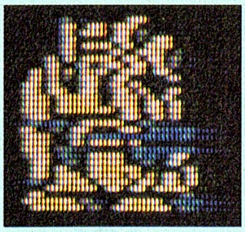
Ⓐハンドビーム2門
Ⓑなし

エルメスのパワーアップキャラと考えてよい。が、障害物のある場所での戦いはあまり得意ではないので、宇宙空間で戦うのがベスト。接近戦は苦手である。

生産コスト	3200
生産ターン数	2
最大エネルギー最	80
最大移動量	10



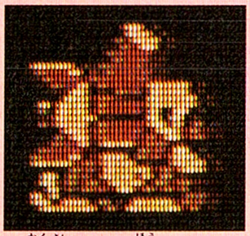
100SHIKI 百式



Ⓐビームライフル
Ⓑビームサーベル

機動力とビームの力がすぐれているので、戦闘するときは、障害物のない広いフィールド面を選ぼう。生産コストに見合っただけの実力をほこる優秀なMSだ。

生産コスト	3500
生産ターン数	2
最大エネルギー量	80
最大移動量	10

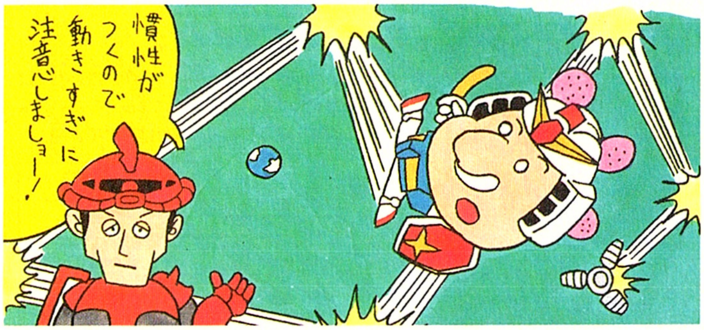


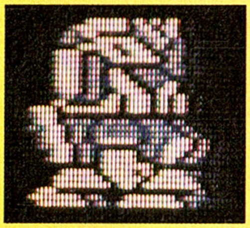
MESSALA メッサーラ

メッサーラの拡散ビーム砲は威力バツグン。他のユニットに比べ、障害物の多いフィールドもあまり苦としないのと、接近戦でも強いのでかなりたのもしい。

生産コスト	4000
生産ターン数	2
最大エネルギー量	80
最大移動量	11

Ⓐ拡散ビーム砲
Ⓑビームサーベル





Z-GUNDAM ゼータガンダム

ガンダムよりビームと機動力がパワーアップしている。ガンダム同様、オールマイティだが、こいつを生産するくらいならメッサーラををつくった方がいい。

生産コスト	4000
生産ターン数	2
最大エネルギー量	80
最大移動量	11

Ⓐビームライフル
Ⓑビームサーベル



HAMMA-HAMMA ハンマハンマ

キュベレイをさらにパワーアップしたモビルスーツでその能力はＺＺガンダムに勝るとも劣らない。武器のハンドビームは強力だ。宇宙戦で使用しよう。

生産コスト	4700
生産ターン数	3
最大エネルギー量	88
最大移動量	12

Ⓐハンドビーム2門
Ⓑビームサーベル

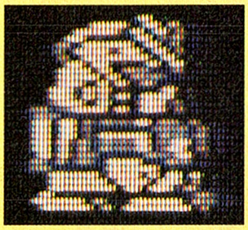


QUBELEY キュベレイ

ジオングに接近戦用の能力をプラスした、万能モビルスーツである。ファンネルをいかした戦闘は宇宙戦で効果を発揮する。機動力、守備力も十分だ。

生産コスト	4200
生産ターン数	3
最大エネルギー量	80
最大移動量	12

Ⓐファンネル2門
Ⓑビームサーベル

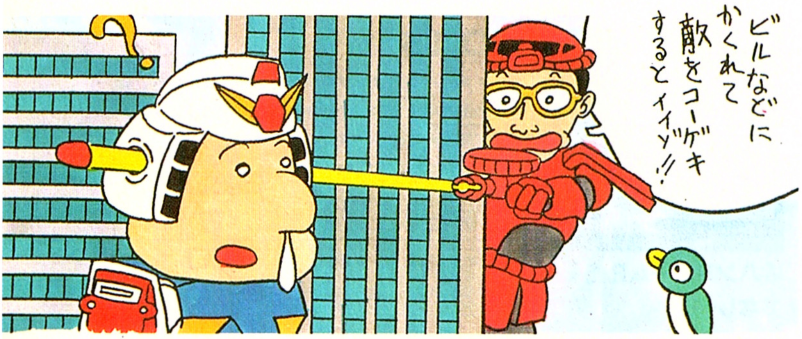


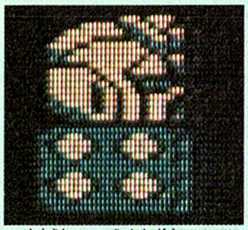
ZZ-GUNDAM ダブルゼータガンダム

超高性能モビルスーツ。とくに機動力の高さはピカ一。広いフィールドでは、とにかくいちばん頼りになる。コストは高いが、それだけのことはあるキャラだ。

生産コスト	5500
生産ターン数	3
最大エネルギー量	96
最大移動量	12

Ⓐビームライフル
Ⓑビームサーベル





PSYCOGUNDAM サイコガンダム

最も高価で、最も強力なモビルスーツ。機動力がやや劣り、接近戦も苦手だが、拡散メガ粒子砲の威力はメチャ強力。ほとんど無敵といっても過言ではない。

生産コスト	5500
生産ターン数	3
最大エネルギー量	96
最大移動量	10

Ⓐ拡散メガ粒子砲
Ⓑなし



MUSHA-GUNDAM 武者ガンダム

首都にのみ配備された、唯一生産できないユニット。性能は他のどのユニットよりも強力だが、マップ上での移動やエネルギーの補給はできないのだ。

生産コスト	—
生産ターン数	—
最大エネルギー量	100
最大移動量	—

Ⓐビームライフル
Ⓑ両刃形ビームサーベル



WHITE-BASE ホワイト・ベース

マップ上での攻撃が可能な唯一のユニット。一般的に戦闘は苦手だが、水中戦では✚キーに手をふれずにミサイルを撃ちつづければほぼ無敵である。

生産コスト	8000
生産ターン数	4
最大エネルギー最	96
最大移動量	12

Ⓐ追尾ミサイル
Ⓑなし

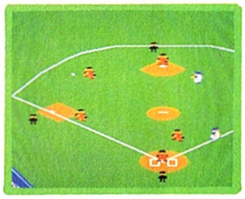
ファミスタ'87 ホイールズの必勝法教えます!!

Q どうしても優勝できません。文二さん、どうかひとつ、ホイールズで優勝する必勝法などがありましたら教えて下さいませ。

貢ぎ物：ガンダムの前売券　岐阜県・高中健一(12歳)



○7番にはたしろ、8番には足のあるひろかずを先発で使おう!



○スチール、ヒットエンドランなど足をフルに使った攻撃をしよう



1番～3番は足の速い左バッターなので、三遊間狙いのダウンスイング（✚の下を押すやつね）で攻めるのが基本。塁に出たら、すかさず2盗。あとはぽんせ、かたひらの長打に期待しよう。投手陣はにうら、さいとうが軸。ボールになる変化球で三振をとろう。なかやまは使えないので延長要員だね。

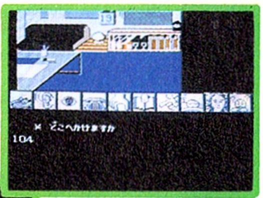
京都龍の寺殺人事件 電話番号は104で確かめろ!!

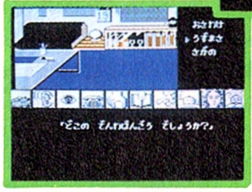
Q 今まで、スムーズにゲームが進んでいたんですが、19日になってから行きづまっちゃったよー！　どこへいっても人がいないし、一っ!!

山形県・森山信吾



19日っつーと、きっとわらひもつまったとこなんだわ。これってケッコー、むずかしいひっかけだと思いますわ。だけど、やり方を聞いちゃうとナーンダと思っちゃうぐらい簡単にススンじゃうわけよね。で、お答えはというと、電話局に電話をするだけ、これで先へススメるわけなんだわ。





○日付が19日になったら、電話局の番号案内104に電話をするんだっ!!

○おさわ家があるさがのの局番を聞いたら、おさわ家の電話を調べろ!!

桃太郎伝説 スリのぎんじを見つけだせ!!

Q ねたろうの村で、"りゅうのくびかざり"を盗まれてから、スリのぎんじを見つけられません。いったいどこにいるのでしょうか？

長野県・青木正人(17歳)





はっきり言って、スリのぎんじは、さるかにの村にいるのよ。ただ、ここにはやまんばの呪いがかけられているから、まずは呪いをとかなくちゃダメ。呪いをといたら、村の人ひとりひとりとお話をすること。そーすると、ホラ、あやしいヤツがいるでしょ。"ほうひの術"で正体を現わすんだから。



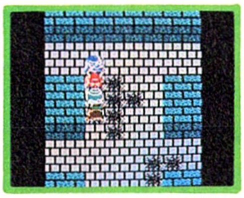
○やまんばの呪いは、やまんばをやっつければ、とくことができるわ

○ぎんじは変装の名人。希望の都では女の人に化けてたよねっ！

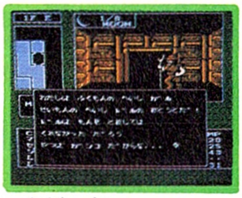
マッピング 誰でもできます私でもできます

Q 私はRPGが好きです。ドラクエIIIに挑戦するにあたって、今度こそすべて自力でやってみようと思います。そこで、くろすさん!! マッピングのやり方を教えて下さい！

川中陽子(14歳)



○1歩づつ、くまなく歩き回って、落し穴などもチェックしよう！



○3D迷路はかなりなれてからでないと、マッピングしにくいぞ！



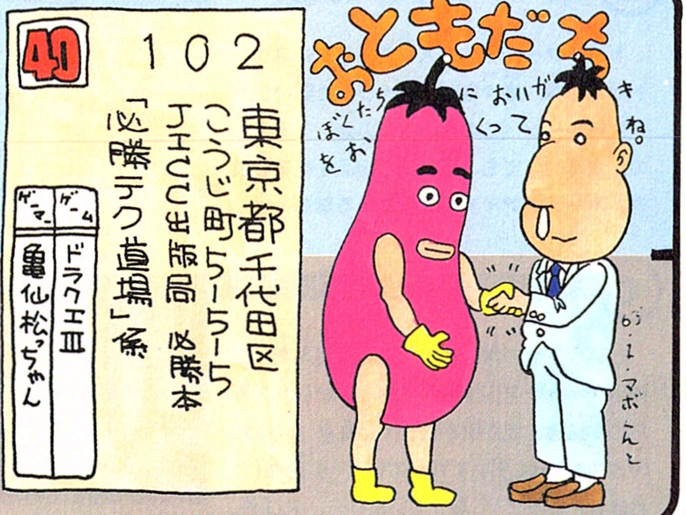
そうですね、まず方眼紙とシャープペンシル、線引きが基本的な道具ですね。とにかく最初はゆっくりと、1キャラ分を方眼紙の1目盛り分として正確に写しとってゆきます。注意する点としては画面をスクロールさせるときに、きっちり1画面分スクロールさせることです。あとはヤル気と根気ですね。

門弟求む!!

はずかしがることはありません。どんなにちっぽけなことでも、私達に聞いてください。とにかく、ゲームに関するギモンがあればすぐにハガキに書いて出すのです。わたしたちは、みなさんの質問に心をこめてお答えします。そして、それがみなさんのお役にたてれば、こんなにうれしいことはないのです。これはホントーのことなのですっ!!

道場やぶりだ～!!

ウデに自信のある方、あなたのオリジナル攻略法をわかりやすく手紙に書いて、このテク道場に送って下さい。もし、あなたの手紙が採用されれば、友達には自慢できるし、ゲーマーとしてデビューできるかもしれないのです。道場やぶりはオイシイコーナーです!!



文／川村後造

ファイアーバム

なめてプレイしたら5分と持たないアクションゲーム登場！ どんないいゲームだってプレイしなきゃ面白さは伝わらないもんネ。そこで〝ソフトを投げつけないためのポイント紹介〟30分耐えれば、もうハマリます。



ディスク
両面
ハル研究所
発売中／¥3300

両親を魔物に変えたドメスをやっつけろ！

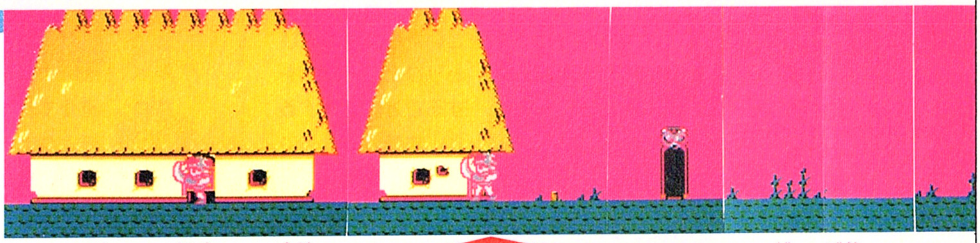
村人を統率する〝炎使い〟として認められる15歳の誕生日、主人公バムはボーンステルの森にヨロイ虫のカラを取りに行った。ヨロイ虫の炎細工を頭につける事が、炎使いの証となるからだ。立派なカラを見つけたバムが村に帰ると…、家が一軒もない！ 彼が見たものは、ドメスによって連れ去られた街の跡と魔物に変えられた父と母の姿だった。

一人立ち上った彼の行く手には試練がいっぱいだ。異空間（ドメスワールド）に閉じ込められた人々を助け、ドメスを倒すには…!? これを読まなきゃ、クリアはできません。

3つの世界をよく把握してから始めよう

Ⓐ ボルトの村

バムの本拠地。自分の家でバムはライフを回復させ、セーブする事ができる。ドメスワールドでボスキャラを倒した数だけ、村人達（店）も戻ってくる。つまり、倒さなきゃ武器なんかも揃えられないって事だ！

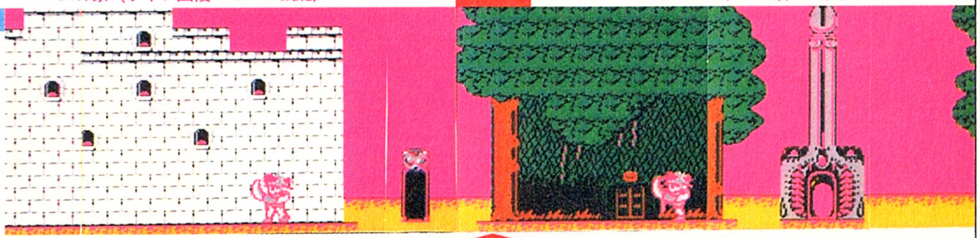


バムの家（ライフ回復・セーブ機能）

ボーンステルの森への入口

Ⓑ ボーンステルの森

ドメスワールドへの入口であるクロスゲートがある森。様々なザコキャラ達と闘いファイアールーツ（このゲームでの金）を集めるのが主目的。でも、不思議議な商品を売るお店や、ボーナスアイテムを見つける事も…。

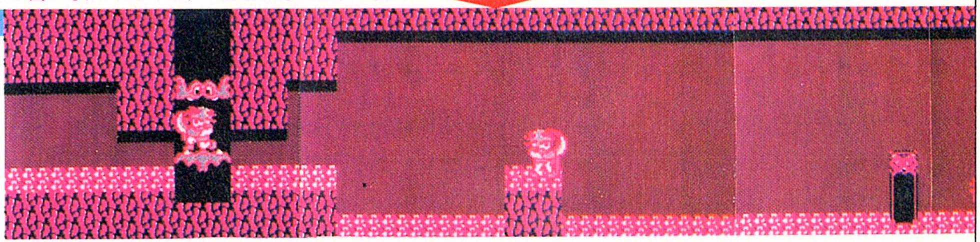


森のSHOP〈村のSHOPと同じ商品なら森の方が高い〉。ドメスワールドへの入口〈クロスゲート〉

他の通路へのエレベーター
ボーンステルの森との出入口

Ⓒ ドメスワールド

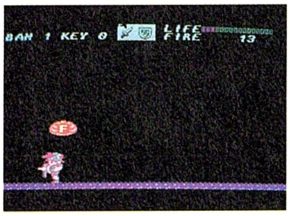
というワケで敵の異次元空間に突入だ。当然ボスキャラを倒すのが目的。しかしサスガ敵の本拠地、嵐が吹き荒れていたり（バムが時速200km/hくらいで飛んでいく…）迷路（これはRPGか！）になっていたり…、スゴイ。



倒れるとMAPが広がる悲しいゲーム…!?

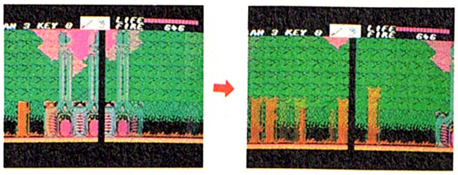
前にも書いたように、最初ボルトの村には家が一軒もない。村の人を助けるためには、ドメスワールドのボスキャラを倒さなくてはならないのだ。しかし、ボスを倒し人々が戻ると、なんと森のMAPまで広がってしまう。倒せば倒すほど広く複雑になるMAP。いったい終りは、いつくるのだろう…!?

①ボスキャラを倒すと…



◀バムの3倍はありそうなボスキャラにも、かならず弱点はある。うまく当てれば一撃だけど……。ノーデスでいかないと最初は無理か!?

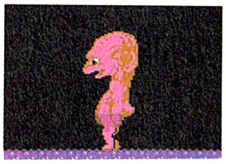
②…すると



▲やっと ボスキャラを倒したと思ったら…! あれよと言う間に森がスクロールしていく。こんなのありか、と嘆くな。これでドメスへの道がまた一歩近づいたのだ

しかもボスキャラはローブレするのだ!

今から書く事が、このゲームで一番ズルイ、いやいや面白いところだ。ボスキャラは一回倒してもまた現れる。しかも(Action Gameなのに)、成長するのだ。成長する部分は、前回バム(君)に攻撃されたところ。つまり、ブンブン剣を振り回したりすると、どこに当ったのかわからなくて次回苦労する、という訳。

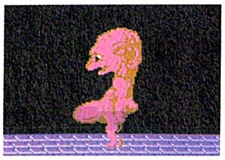


①背中に一撃!

◀カタイと思った背中に剣を撃ち込む事に成功したぞ

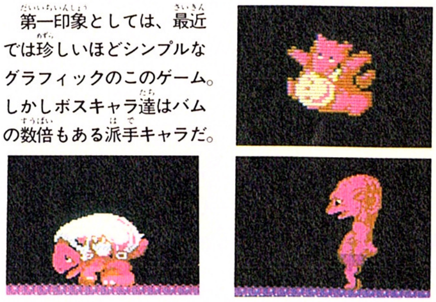
②ところがドッコイ!

▶ナント今度は背中に"角"をつけて現れた!?



●その上、でかいボスキャラ!!

第一印象としては、最近では珍しいほどシンプルなグラフィックのこのゲーム。しかしボスキャラ達はバムの数倍もある派手キャラだ。



以上に注意してゲームを始めましょう…。

POINT1 アイテムを集めろ

どんなゲームでもそうだけど、こいつみたいにボスキャラが成長する、なんていう不届きなゲームには、アイテムが必須用具。一つとして取り残す事は許されない。ボルトの村、ボームステルの森で買えるアイテムは以下の通り。ただ森のSHOPで物を買うには、魔法使いの証である"マークペーパー"がないと売ってくれないのでご用心。こいつは最初の森にあるお店で売ってくれる。

Ⓐ武器アイテム

ナイフソード	最初にバムが持っているノーマルな剣
ロングソード	ノーマルソードを長くしたもの
ボーガン	前方に弓矢を飛ばす事ができる
ファイアーソード	剣から炎がでる。とても強力
ブーメラン	最強の武器。後からの敵にも有効だ

Ⓑ防具アイテム

アイアンガーター	最初からあるノーマルな防具
ビックガーター	防御範囲の広い防具
ナイフガーター	小さなナイフが防具から飛び出す
リフレクトガーター	敵のタマをはねかえす
ファイアーガーター	敵にあてるとダメージを与えられる
マジックガーター	魔法が使える防具。最強だ

Ⓒ靴アイテム

ノーマルブーツ	最初からあるブーツ
ジャンプブーツ	ジャンプ力がアップする
ヘビーブーツ	嵐の中でも風に流されないブーツ
ライトウェイトブーツ	走る速さが8倍にアップする
ハイジャンプブーツ	ノーマルの3倍のジャンプが可能
ファイアーブーツ	火の湖の上を歩く事ができる

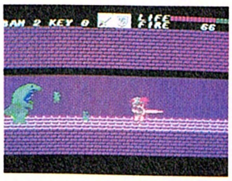
Ⓓスペシャルアイテム

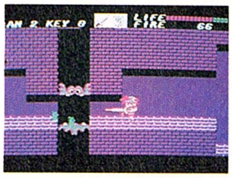
ファイアウェア	敵からのダメージが半分になる
キャンドル	暗い所にあかりがつく
ウイング	ジャンプ中の方向転換が可能
パワーリング	剣の攻撃力が倍化する
マークペーパー	森の店で買う時に必要
トニック	ライフが0になると半分回復
スーパートニック	ライフが0になると全て回復

POINT2 スクロールに気をつけろ

"ファイアーバム"で成すべき事が明確になった今、君に残された道は、いかに効率よくゲームを進めるか、という事だけだ。それでは、敵キャラ(ザコ)との闘い方を説明しよう。森で現れる敵キャラは心配しなくても十分倒せる(ノーマルな剣でも)。問題はドメスワールドの迷路にいる、タマを撃つキャラ。弱い防具ではとてもかなわないので、現れたら、一回画面をスクロールさせ、かわす。その後、一気に(敵が撃つ前)攻撃すれば楽勝。下の写真でくわしく説明すると…。

▶突然現れるので、対処するのは難かしい。一度画面を戻す方が確実といえる。リフレクトガーターを備えるまではこの方法を守ろう!





◀一度スクロールさせても、同じ所に敵キャラが現れるから、相手がタマをはきだす前に突進せよ。かならず倒す事ができる。これは他の敵でも同じ事

文／S-MAN

プレデター

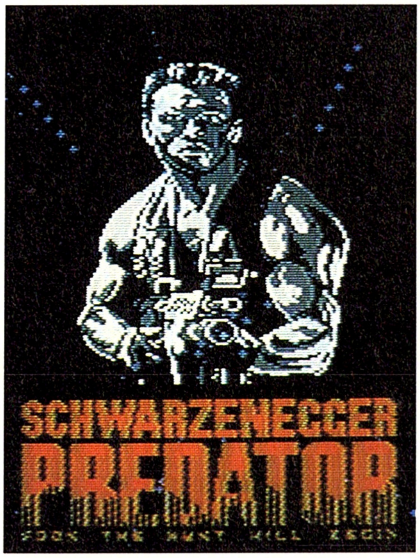
肉体派アクションスターシリーズ(というのかどうかはわからないけど)、第2弾の登場。ランボーの次はコマンドーと思いきや…なんと、プレデターだった。筋肉ムキムキ顔ノッペリのA・シュワルツェネッガー主演だぜ！

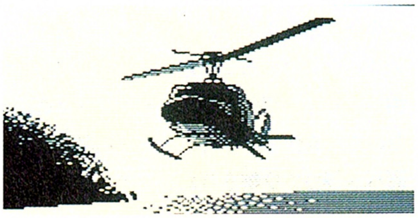


カセット
2M
パック・イン・ビデオ
●
3月10日発売／¥5,500
●
コンティニュー機能付き。クリアした次の面の最初から始められる。

謎のゲリラ部隊から味方を救出せよ！

ゲリラ部隊の捕虜となってしまった仲間を救出するため、不死身の男ダッチ・シェイファー少佐率いるコマンドー部隊は、人跡未踏のジャングルの奥深くへと入っていった。ようやくゲリラのアジトを見つけ出した彼らは、激戦の末これを全滅させた。味方は全員救出され、帰途に就くことにした。ところが…！ 何者かの手によって仲間が次々と殺されていったのだ。突然の出来事だった…。

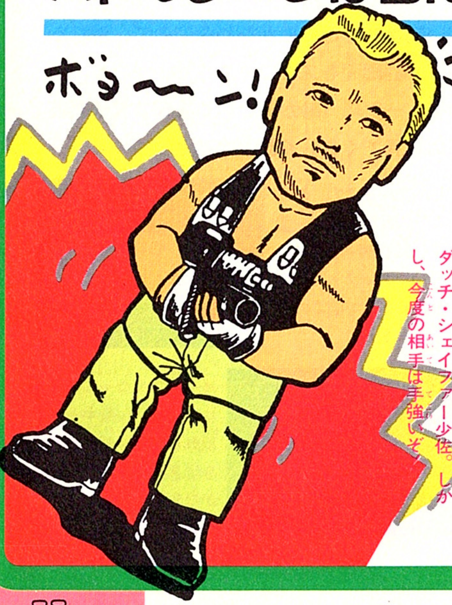






こうして独り生き残ったシェイファー少佐は、この正体不明の敵と闘う運命となった。果たしてシェイファーに勝算はあるのか…！

バトルシーンはBIG MODE7ラウンド+30ステージのド迫力だ

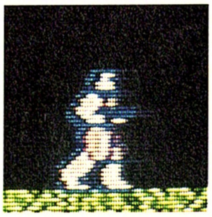


◀鋼鉄の筋肉を持つ不死身の男、ダッチ・シェイファー少佐。しかし、今度の相手は手強いぞ

プレデターは、シューティング要素を含んだ純アクションゲームだ。そのステージ総数は、なんと37ステージにも及ぶ。スイッチを入れると、凝ったデモ画面が現れるぞ。そして、まず最初はBIG MODEと呼ばれるシューティングステージから始まるのだ。これは文字通り、マイキャラがBIGなのだ。BIG MODEをクリアすると通常ステージへ突入する。ここからは、豊富なアイテムが用意されたアクションステージとなるわけだ。この通常ステージが30ステージ設定され、途中ところどころに出現するBIG MODEを含めると、総ステージ数37のド迫力になる。キミが扮するシェイファー少佐は、この過酷な挑戦をどう乗り切っていくのだろうかっ！



BIG MODEのマイキャラはデカいのだ。さすがに迫力満点だぜ。通常ステージのほうは、バックに合わせて普通の大きさになってるよ



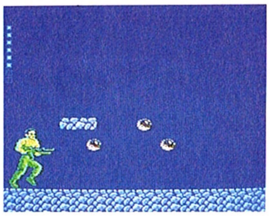
BIG MODEはひたすら撃ちまくるのだ！

シューティングの要素がかなり強いBIG MODEは、ひたすら撃ち進む痛快なステージだ。強制的に右へスクロールしていくから、なにしろ撃ちまくろう。次々と出現する敵キャラを撃ち抜くと、しばしばアイテムが現れる。アイテムを取れば、シェイファーのマシンガンがパワーアップするぞ。ただし、アイテムは逆方向へと逃げていくから、うまく取ろうぜ。そして最後に出現するプレデターを倒せば、ステージクリアだ。効率よくダメージを与えて、すばやく倒そう！

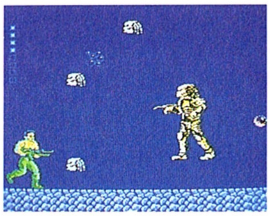


命の水

取るとダメージが1目盛回復されるよ！



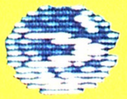
▶流れてくる足場をうまく利用して、ジャマな敵キャラをビシバシ倒そうぜ。アイテムは、手前のほうで敵を倒すと取りやすいぞ



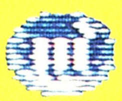
◀ステージラストで、あの正体不明の敵、プレデターが出現する。反応弾を利用すれば、わりと簡単に倒せるぞ。試してみてくれい！

BIGMODE ITEMS

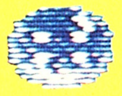
BIG MODEでは、アイテム取得が攻略の決め手だ。必要なものをよく見定めておこう！



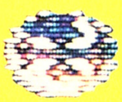
弾が敵を貫通しながら戻ってくるんだ



連射ができる。かなり使いみちがあるぞ！



弾が散弾するんだ。今イチ、パッとしないな



敵に当たると、画面上の敵全てが消滅するぞ

脱出口を求めて突き進むACTION STAGE

通常ステージは、脱出口を求めて突き進むアクションステージだ。スタート時には武器がないので、アイテムを取りながらクリアしていこう。ただ、ここで問題なのはマイキャラの動きだ。前後の動きに、かなり惰性がついているのだ。狭い足場に着地するとき、うっかりするとすぐ谷底へ落ちてしまう危険性があるんだ。それに敵キャラの数もやたら多いから、慎重な操作がモノをいうステージだぜ！

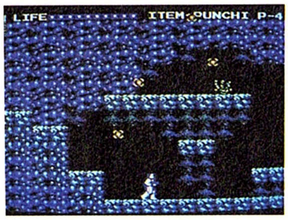


脱出口

この洞窟を目指して突き進んでいこう！



◀最初は武器がないからパンチで戦うんだ。群らがる敵キャラをバッタバッタとなぐり倒して進んでいこう。早く脱出口を見つけ出せ！

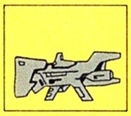


◀ただでさえ滑りやすいのに、さらに惰性がついてしまう氷のステージだ。かなり慎重に操作しないと、すぐにあの世行きになるぜ！

ACTION STAGE ITEMS

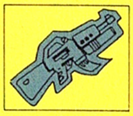
通常ステージのアイテムは、必要なもの以外なら無理して取ることはないからね。

レーザー



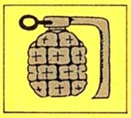
弾が敵を貫通するんだ。強力だぜ！

マシンガン



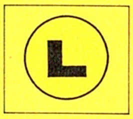
これぐらいは最低でも欲しいね

パイナップル



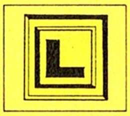
手榴弾。爆発まで少し時間がかかる

ライフA



ダメージが全部回復するんだ

ライフB



ダメージが少しだけ回復するよ

1up



残り人数が1人増える重要アイテム

敵キャラクター群

とにかく敵がたくさん出現するんだ。敵の特徴をよく覚えて、攻撃をかわしながら脱出口へ向かおうっ！



サソリ



目のある石



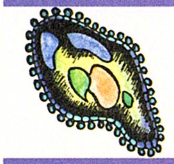
トリ



ランニングアイ



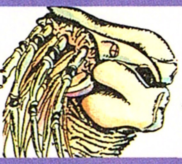
火を吐く像



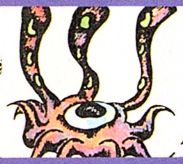
ゾウリムシ



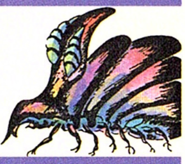
カナメ石



ビックヘッド



ヒドラー



トビムシ



▲ステージ4までクリアすると、このメッセージが現れる。この先もまだまだ長いぞ。気をひきしめて戦おう。憧れのエンディングを見るには、時間がかかりそうだぜっ！

文／S-MAN

エリュシオン

昨年のロマンシアに続く、東京書籍のRPG第2弾。広大なマップと、複雑なダンジョンがおりなす、ファンタジックなアクションRPGなんだ。そして、キャラクターデザインは、パタリロでおなじみの魔夜峰央さんだよ！



カセット

1M＋M
東京書籍
●
3月下旬発売予定／¥5,500
●
パスワードによるコンティニュー機能付き。クリアした面の最初から始められる。

4種族のキャラクターから自分の好みを選ぼう

まず最初にすることは、マイキャラを設定しなくちゃね。このゲームは、4種族のキャラクターが用意されてるんだ。しかも、性別が分かれてるってんだから驚きだね。男の子キャラは、ミノス族とヴィスカム族だ。さすがに体力は強いけど、ちょっと不器用みたいだよ。そして女の子キャラは、ディオネーア族とアイレックス族。知性があるし、動きが速かったり、魔法が得意だったり…。男女の性別によって、登場キャラや、成長度なども変わってくるんだ。レベル1のステイタスを参考に、気に入ったマイキャラを選んでね。

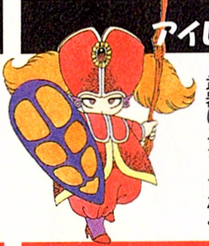
ミノス族



体力が強くて、最も強力な武器の、メイスを使いこなせるんだ。だけど、かなりブキッチョだなあ。

たいりょく…12	みりょく…7
きようさ……1	ちせい……13

アイレックス族



魔法を覚えるのが一番早いんだ。そのかわり体力は低くて、運動神経もイマイチ。武器はスタッフだよ。

たいりょく…8	みりょく…8
きようさ……3	ちせい……16

ディオネーア族



武器は、飛び道具ボウを扱えるんだ。動きも機敏で、運動神経バツグン。おてんば娘ってとこかな。

たいりょく…9	みりょく…7
きようさ……10	ちせい……15

ヴィスカム族



一番平均的な能力を持っているんだ。武器はロッド。軽くて攻撃力もまずまず。器用さが今イチだね。

たいりょく…10	みりょく…10
きようさ……2	ちせい……14

マジックを覚える早さも種族によって違うぜ

スパーク 画面上の全ての敵に対して、ダメージを30以上与えられるぞ。	**スリープ** 一定時間、全ての敵を眠らせてしまうんだ。敵が動かなくなる。
ヒール マイキャラのHPを、20以上回復させられるんだ。やったね！	**ブリッツ** 画面上の全ての敵に対して、ダメージを50〜80与えられるぞ。
コンヒューズ 画面上の全ての敵を、一定時間目をくらませることができる。	**デス** 画面上の敵の中で、一匹だけを殺すことができるんだ！
インスペクト 画面中の見えない宝箱を、発見することができるよ。便利だね。	**ラストワン** 画面上の全ての敵のHPを、なんと1にしてしまうマジックだよ。
スロー 一定時間、全ての敵の動きを遅くさせることができるんだ。	**ロスト** こりゃすごいっ！ 画面上の全ての敵を殺すことができるぞ。

エリュシオンの魔法は、全部で10種類だ。必要最少限にまとめてあるっていう感じだね。どの種族でも、スパークとヒールだけは、最初から使えるんだ。だけど、それから先は種族によって少しずつ差が出てくるよ。覚える早さ(レベル)、MPが増える量、そしてマジックの消費量もね。



仲間キャラは性別で異なる

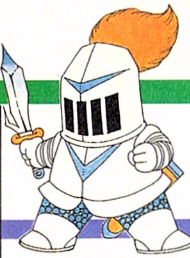
性別が変われば、仲間になってくれるキャラも変わってくるんだよ。こんなゲームは初めてだね。ワクワクしちゃう…！



ユニコーン
男の子キャラを選んだときは、一角獣のユニコーンが仲間になってくれる

トライコーン
女の子キャラの場合はトライコーンだ。西の方に住んでいるから探そうね





豊富なアイテム類をキミはどう使いこなすか…!

アイテムには、それぞれ重さが設定されているんだ。というのも、自分が持てるアイテムの数は最大18個までなんだけど、重量制限があるわけ。その時点での体力の4倍までなんだ。そして、身につけられるのは体力の2倍まで。例えば、体力が15なら、持てるアイテムは60までで、装備できるのは30までっていうことだね。それに、武器と防具は一度に1つずつしか装備できない。よく考えてみようね。

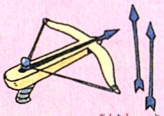
武器A この武器は、種族によって使用者が限られるんだ

メイス類



ミノス族用。重くて攻撃力がある武器なんだ

ボウ類



ディオネーア族用。飛び道具。攻撃力は弱い

スタッフ類



アレックス族用。軽いけど、攻撃力は弱いよ

ロッド類

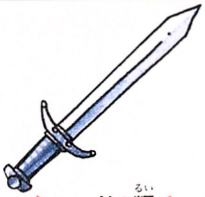


ヴィスカム族用。そう重くなく万能な武器だ

武器B どの種族でも使いこなせる一般的な武器だぞ!

ソード類

重さは手頃なんだけど、種族別の武器よりも攻撃力は弱いからねっ





ニードル類

この武器は、ある特定の敵に対してのみ、絶大な効果を発揮するぞ

聖剣 スターブレイド

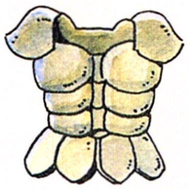
エリュシオンの最強の武器だ。だけど、真の力を発揮するには…!?



防具 防具は、重ささえゆるせばどの種族でも装備OK

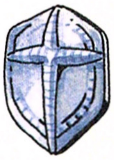
よろい

重さが合えば誰でも身につけられるんだ。ただし、重ね着することはできないぞ。全部で20種類あるよ



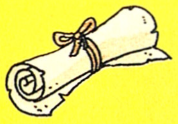
盾

もちろん誰でも身につけられる。よろいとの併用も可能だ。だけど、一度に2個は無理。全11種類だ



その他 ゲームを進めるのに必要なアイテムがいっぱいだ

巻物



10巻まであって、ゲームのヒントがわかるよ

ポーション類



HP回復、MP回復、両方回復の3種類があるぞ

リング類



レベルupやスピードupなどの効果があるんだ

キー類



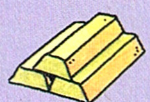
いろいろな扉を開けられる。4種類あるんだ

キャッツ・アイ



真っ暗なダンジョンで効果がわかるんだ

インゴット

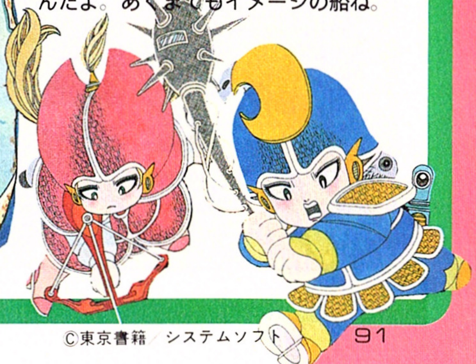


役にたたないけど、宿屋でいい値で売れるよ

さあ、冒険の旅に出発だ!

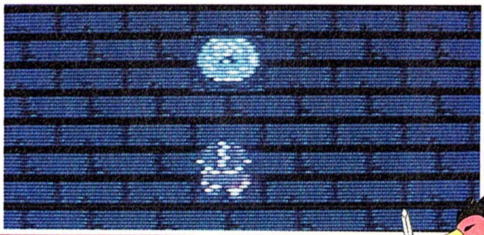


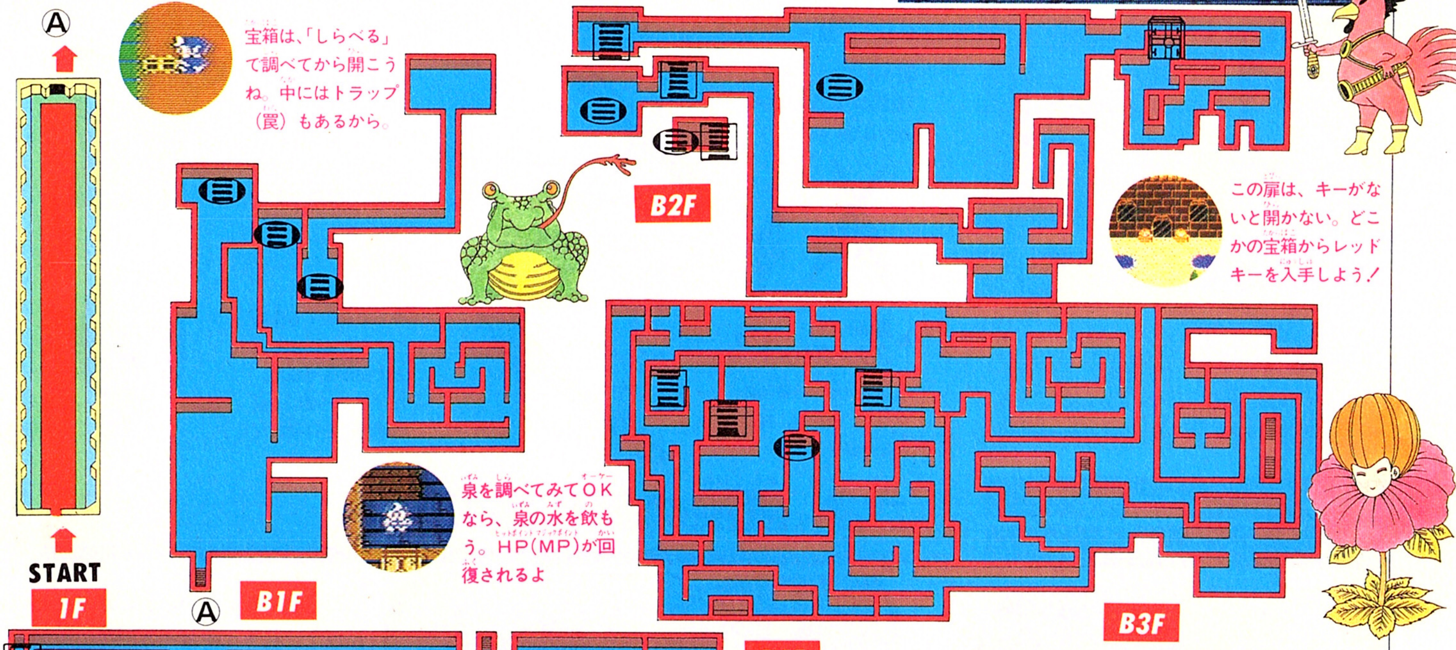
どう? だいたいの感じがつかめたかな? もう、そろそろ冒険の旅に出たくてウズウズしてるでしょ。でもその前にもう一言。エリュシオンの世界の概要を知っておかなくちゃね。まずスタート地点はエリュシオン本島から。そして周囲には、数々の島が点在しているんだ。まぁ、それはそれは広大な世界なんだ。ただ、ここで少し疑問点。イラストの中では船があるんだけど、島と島との移動は、実は洞窟でつながってるわけ。つまりワープで移動するんだよ。あくまでもイメージの船ね。



まずは試練の迷宮から勇者の指輪を見つけ出そう

エリュシオンは、最初にタイトル画面が出てこないんだ。そう、プロローグがあるんだよ。スタートすると、まず城の入口に出るんだ。そこから城の中へ入って、王様の話を聞いてみよう。王様の話だと、試練の迷宮へ入って勇者の指輪を持ってこないと、真の勇者として認めないっていうんだ。当然、城のとなりにある試練の迷宮へ行かなくちゃね。そこから勇者の指輪を探し出してきて、王様のところへ戻ると初めてタイトルが現れるってこと。迷宮の内部は、地下４階までの複雑な迷路になってるんだ。一生けんめい探そうね！

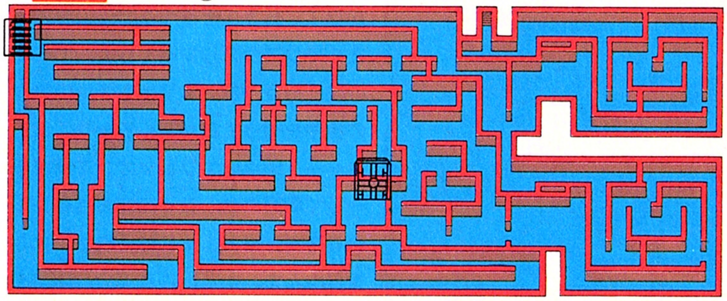




宝箱は、「しらべる」て調べてから開こうね。中にはトラップ（罠）もあるから。

この扉は、キーがないと開かない。どこかの宝箱からレッドキーを入手しよう！

泉を調べてみてOKなら、泉の水を飲もう。HP(MP)が回復されるよ



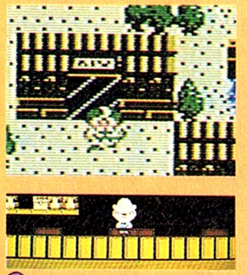
さすがに地下４階まで降りてくると、手強い敵がウヨウヨしてるね。でも無理して戦う必要はないぞ。勇者の指輪さえ手に入れればいいんだから。入手するとレベル５になるものね。



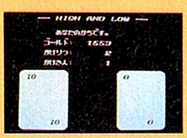
◀迷宮の中には、勇者の指輪と2つの巻物が隠されているんだ。巻物を手に入れられたら、王女様のところへ持っていこうね！

宿屋

宿屋といっても、HPとMPの回復だけじゃない。アイテムの売買、ギャンブル、パスワードだって聞けるぞ！







アイテム

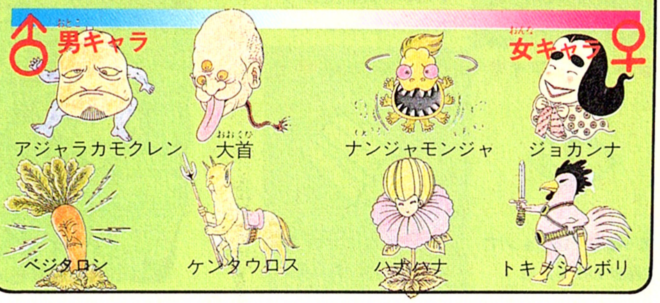
武器や防具、ポーションなど便利なアイテムをたくさん売ってるよ。

ギャンブル

ハイ＆ローのカードゲームができるんだ。ハマリ過ぎないようにね。

敵キャラ

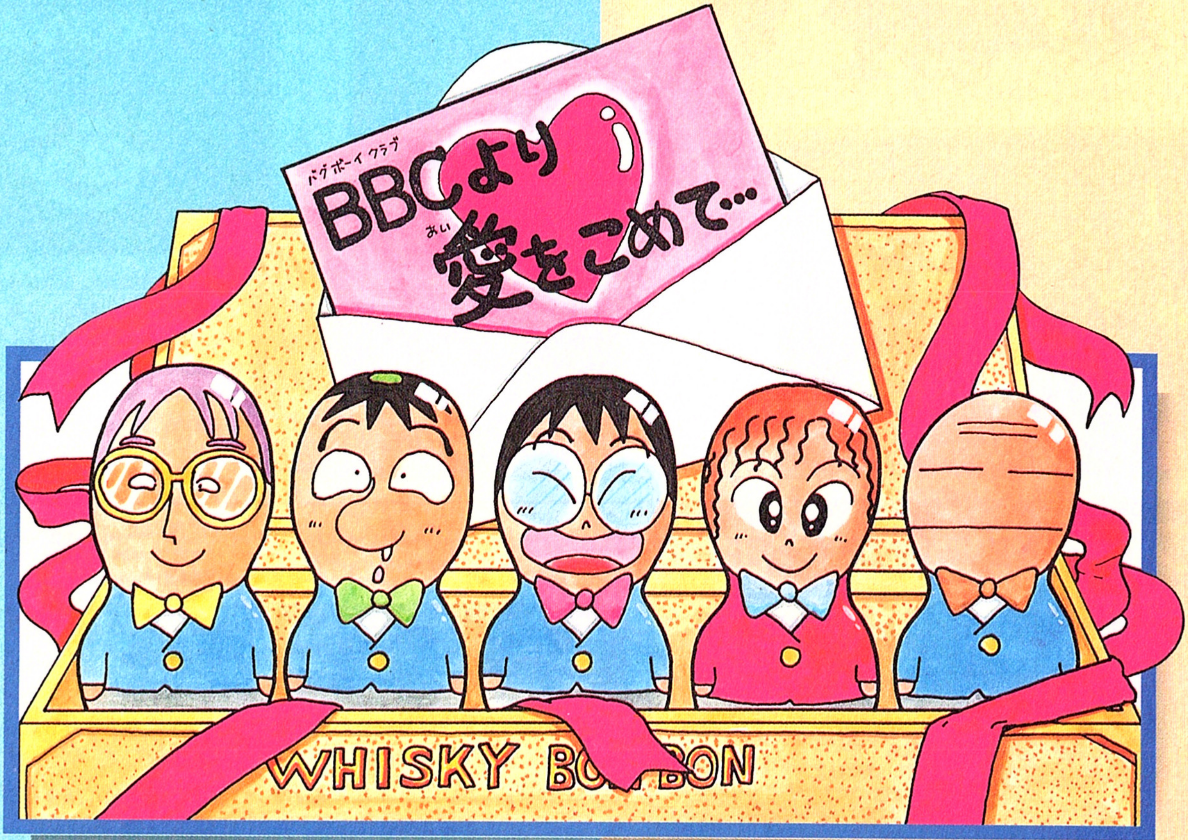
なんと敵キャラも、男女の性別によって違ってるんだよ。もちろん、共通の敵キャラもいるしね！





よい子のすぐれワザッ!!

バグボーイクラブ



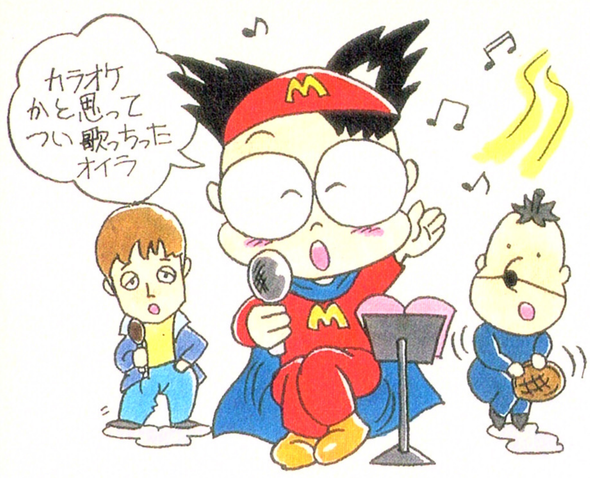
技とお笑いと、どっちが好き？ 両方好き？　欲張りね、あなた!!

多分、もうすぐ春が来るはずなんですけどね。おかしいですねぇ。ボーッと待ってるのもナンですから、ファミコンでもしましょうか？ えっ！　技が見つかったならハガキを下さいよ、私たちの春はあなたのハガキと一緒にやってくるはずなんですよね。技がみっからないなら、お笑いネタなんてのもとっても春らしいモンですよねっ！ まっそーカタくならないで、まずは楽しんでからにして下さいねっ。



ファミコン誌界の加藤保憲、帝都に出現!!

東京都 荒俣かゆい

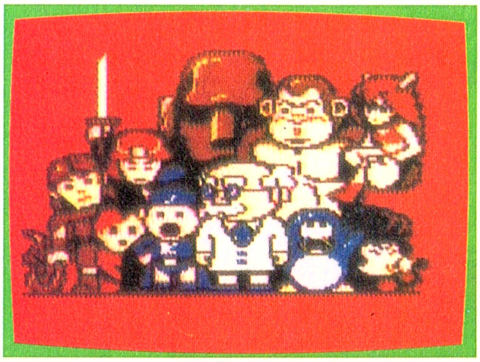


クリアーすればゲーム中の音楽が全部聞けちゃう

SOFT 5

コナミのワイワイワールド
サウンドセレクト　東京都・渡辺英樹

ワイワイワールドってB.G.M.がスゴクいいよね。そのB.G.M.を、全部聞いてみたいと思った人はいませんか？　そういう人は、この技を使ってみてはどうでしょう。ゲーム中の曲がすべて聞けるし、好きな曲を選んで聞くこともできるよ！　ヒマな人はぜひどうぞ!!



◀この技をやるには、最後のボス、ワルダーを倒してエンディングまでいかなきゃダメ!!　まずは、クリアーを目指すのだ！　エンディングになったら、記念写真が終わるまで待っていると、コナミマンの顔が出てくる



◀この時、Ⓑボタンを押すと音楽が始まるのだ





▲音楽は全部で20曲、選曲は✚キーでできるのだ。✚キーの上を押せば、1曲ごとに先の曲に進み、下を押せば前の曲に戻るぞ。
◀1曲進むごとに、コナミマンが1回ウインクをするから、ウインクの回数を数えていれば、何曲目かがわかってしまうのだ。今聞いている音楽をとめたい時は、Ⓐボタンを押せば、その時点で曲が終わるぞ

ソフトをもらっちゃおう

ウルトラバグには
ソフト10本!!

SOFT 10



どわーっ!!　とさけんでから絶句してしまうような、ブッ飛びガンガンのバリバリ技にソフト10本!!　ディスクシステム+5本でもOK!!

スーパーバグには
ソフト5本!!

SOFT 5

ええっ!?　とびっくりの、お口あんぐりビシバシ技にはソフト5本進呈しちゃうっ!!　またはディスクシステムでもいいんだぜいっ!!

ハイパーバグには
ソフト3本!!

SOFT 3

スカッとさわやかグレート技には3本、またはアスキースティック！

すぐれた技には
ソフト1本!!

SOFT 1

使える小技にも1本あげます。カセット、ディスクお好きな方を！



ふつうの技でも
金・銀バッチ

なさけなくても技は技。載ることができればバッジがもらえるぜ！



必負ハガキは
ぼっしゅうの刑

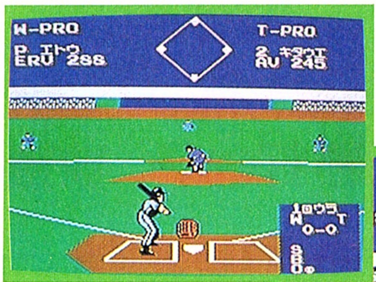
なあ〜んてコトはない！　ご安心を。バッジを2種セットであげる！

どまん中でも三球三振

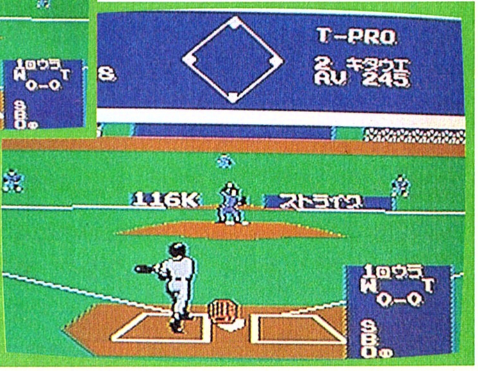
SOFT 1

エキサイティング・ベースボール
技　埼玉県・山口潔

ヘンな魔球を見つけちゃった。やり方はスゴイ簡単で、見ためも普通とかわらない球なんだ。コースもドマン中で、スピードもあんまり速くない。どっちかというと、打ちごろの絶好球！　それなのに、どうゆーわけかコンピューターはバットにカスリもしないんだよ。たまーに失敗して、打たれることもある。でも、ほとんど決まるから、うまくいけばノーヒットノーランを達成できるぞ!!　とにかく、ドマン中を投げてコンピューターがバタバタ三振するんだからオモシロイよ！　みんなにもオススメの技だからやってみてね!!



▲やり方はスゴク簡単だ！　ピッチャーが首を振っている時は、✚ボタンの下とⒶボタンを押したままにしておくだけでOKだ!!
▶モーションにうつったら、素早く✚ボタンを上に入れて、Ⓐボタンはそのまま押しておく。これだけで、COMは三球三振になるぞ!!



新チームを発見だ!! その名はオリオンズ?

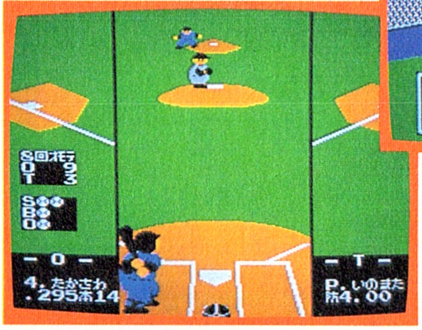
SOFT 3

ファミリースタジアム

かくれキャラ　茨城県・武藤正広

ナント! 12球団の中にはないチームを僕は発見してしまいました。チーム名はОとなっていて、選手はほとんどフーズフーズと一緒です。最初に見たときはボーッとしていたので、青いユニフォームに気がついたときにはホントにびっくりしちゃいました。途中でチーム紹介のデモが入るけど、それが終わればまた試合の続きが見れるから試合終了まで見ることはできますよ。でもОチームってロッテ・オリオンズなんだろうけど、ファミスタを作った人はロッテのファンなんでしょうかね? ♨これってもしかすると対戦できるかも。誰かわかった人がいたら教えて!!



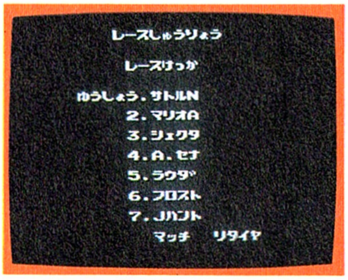


⬆電源を入れたらデモ画面の試合になるまで待とう! 「О」チームは必ず出てくるから、出るまでしつこくリセットボタンだ!!
⬅おおーっ!! これが13番目のチームか。なんとなく感動してしまったけど、ユニフォームがハデなわりには強そうじゃないな

打順	名前	打席	成績
1	にしむら	左	276④
2	よこた	左	292⑩
3	りい	左	294⑱
4	たかさわ	右	295⑭
5	ふるかわ	右	257⑯
6	かみかわ	左	264⑥
7	みすかみ	右	256⑩
8	はかまた	右	230⑥
代打	やまもと	左	300⑩
代打	あいこう	左	274⑧
代打	けんいち	左	252⑧
代打	たのくら	?	?
投手	そう	右	3.40
投手	むらた	右	3.64
投手	そのかわ	左	3.64
投手	うしじま	右	2.32



⬅ロニーPと入力すると、顔ぶれはこのとおり。ラウダとケケRが強敵だけど、マンセルピケに比べればたいしたことはないね。
⬇入力する名前によってレースに出場するメンバーが違うので、いろんな名前をためしてみて戦いやすいメンバーでやろう!



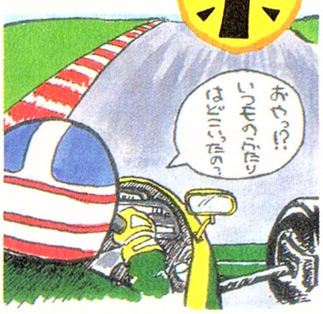
ファミリーサーキット

法則　静岡県・高木隆一

マンセルもピケも出てこない!

SOFT 1

今、僕は真のレースゲーム、ファミリーサーキットに夢中です。いやしかし、スーパーAはムズイ!! はじめは名前を入力しないでやってたんだけど、完走しても、マンセルとピケになかなか勝てない。ある日、僕の好きなレーサー、ロニーPと入力したら、なんとマンセルもピケも出て来ないじゃないの!!



あっという間にエンディング

ファミリーサーキット

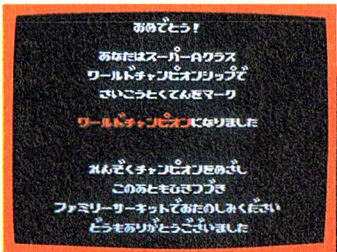
エンディング　広島県・鴻野弘男

どんなにヘタッピーな人でも、カンタンにエンディングが見られる技を発見したのだっ! ただし、アルカノイド専用のコントローラーがないとできないよ。うーん、それにしてもこのコントローラーは裏ワザ発見に役立ってるなぁ。まずはスプリントのスーパーAクラスを選ぼう!



SOFT 3

⬆スーパーAを選んだらアルカノイド専用のコントローラーを使い、あとはボタンを連打するだけ
⬅上から下までなぜかラリーXリタイヤとでる。そのままずっと連打しつづけるのだ





⬆16戦のレース結果が出たあと、エンディング画面があらわれるぞ!! このあと、ゲームデザイナー遠藤氏のコースレコードが出るのだっ!

通信簿にもボーナスポイントがあっていいと思う。　北海道 エルフィン

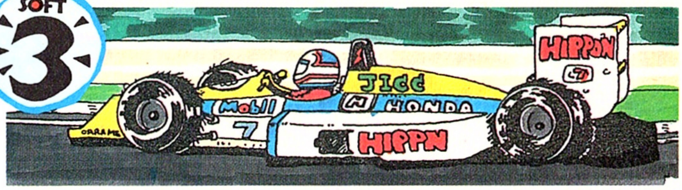


すこんちょに勝ってまけろうに負ける—人生は深い!!

山梨県 まれーば

ピットインでゴールイン!!

SOFT 3



F1レース

バグ　東京都・北山紀子

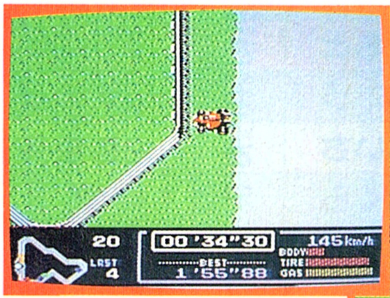
F1レースって、ちょっとムズかしいけどとてもおもしろいですよね。だから、ディスクの応募が終ったあともしつこくずっと遊んでいたんです。でも私って、いつまでたっても上手にならないし、ピットインもまともにできないの。

そのおかげで、こんなまぬけな技を見つけちゃった!! 初め見た時はラッキー! とか思ったんだけど、ゴールしたあとの画面を見たら何か変なの。で、よく見てみると、ゴールしたハズなのにドライバーが泣いているじゃない。ちょっとショックだったけど、ドライバーもスタッフもかわいそうだから、許してあげちゃう!



○ピットインするギリギリまで車を走らせて、ピットインまぎわでわざとフェンスにぶつける。ボディーが0だから、本当は車が壊れるんだけど、なぜかゴールインしてしまう!!

○タイムがちゃんと出てるのに、どういうわけかみんな泣いている。もしかして、これはうれし泣きなのだろうか。ムズカシイ技かもしれないけど、おもしろいからやってみよう



○この技を早く見たい人は、ボディーが0になるよう壁にぶつかりながら、ピットまでコースを逆走しよう





○ピットの入口まで来たら、他の車にぶつかってCLASH! なんてことのないように十分に注意しよう。車の位置は、自分がやりやすい所ならどこでもいいんだけど、何回か試して一番いい場所を探してみてね!

経験値がいっぱいたまるの

ウィザードリィ

技　神奈川県・菊池朗

女神転生とドラクエIIIをたして2で割った様なゲームなんで買ってみたら、これがえらくムズカシイ! でもRPGファンのボクはますますヤル気が起きてしまうのでした。さて、このゲームでは経験値稼ぎがたいへんだけど(まぁどのゲームもそうか)カンタンにレベルアップできる技を教えよう。

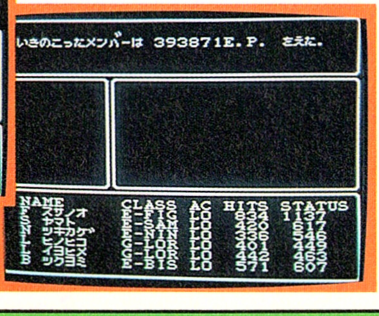


SOFT 1

○ブリーブやグレーターデーモンなど、仲間を呼ぶ怪物に出くわしたら、すぐに全滅させないようにしよう

○1匹だけ残すようにして、時間をかけて戦えばどんどん経験値がたまるのだっ!

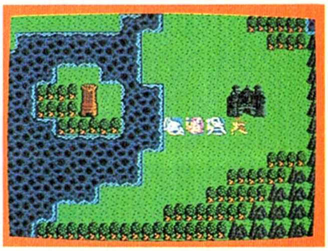




○最後のボスを倒すには、レベル13ぐらいは必要。4階からいきなり9階に来てもこの技でレベルUPできる。

次号のお題　ドラゴンクエストIII

すぐれたゲームにこそ、すぐれた技あり!! 常識のあるあなたなら、ドラクエIIIの技がどんなにすばらしい価値を持っているかお分りですよね。とにかく早い者勝ちです。私どもはみなさんの熱意にこたえるために、今までには考えられなかったような豪華なプレゼントを用意しているのです。あなたの技が有名になれば、一生の思い出ですね。



○ゲームクリアは時間さえかければ誰にでもできる!? 他の人との差をつけるためには技を見つけるしかありません。早くハガキを送った人の勝ちです。迷ってはダメ!!





ファミコンでABボタンを押した数より必本が好きさ
宮城県 C・サンダース

妖怪の挑戦を受けるパスワードを発見だ!!

SOFT 3

ゲゲゲの鬼太郎2

パスワード　福島県・新妻良明

ゲゲゲの鬼太郎はアニメも好きだから、ゲゲゲの鬼太郎2が出たら絶対に買わなきゃと思って楽しみにしていたんだ。で、発売日に早速買ってやってみたらイメージにピッタリですごくおもしろい！　冬休み中、ずっとのめりこんでやっていたら、すごいパスワードを発見しました。やらせとも思えるようなできすぎたパスワードだけど、これさえ入れればもう恐いものなし。レベルは最高だしアイテムもいっぱいだ!!



◯"げげげのきたろうつつようかいぐんだんのちようせんだいさんぶのぼ"たったこれだけのパスワードを入れるだけでいいんだ！　たったこれだけで、ほとんど最強ともいえる鬼太郎でプレイすることができるぞ!!　それにしても、本当によくできたパスワードだぜ！



◯レベルは最高の10から始まり、体力、妖力も満タンだ！　もちものもたくさん持っているから、ゲームがかなり楽になるぞ!!　しかも、東北エリアと関東エリア、中部・近畿エリアのボスは倒した後なのかもうらいない！



◯道具もこんなにたくさん持っているんだ！　だけど、仲間は1人もいないから面倒でもまた捜さなきゃダメだぞ!!

レベルアップはもういらない

SOFT 1

ゲゲゲの鬼太郎2

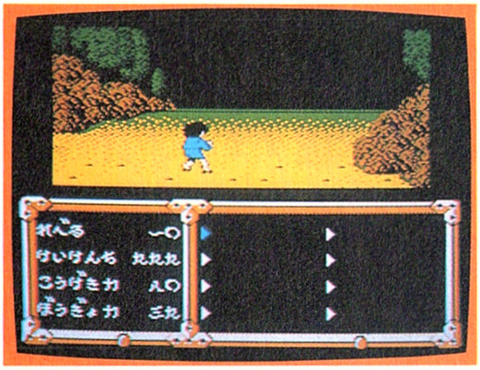
パスワード　大分県・小宮博

RPGとしてカムバックしたゲゲゲの鬼太郎。ゲームを始めてすぐは、体力は八しかないし、妖力はまったくない。敵と戦って経験値を稼ぐのには時間がかかる。このままじゃ、いつまでたっても日本全国を冒険して歩けないじゃないか。こう思った人も何人かはいるに違いない。そういった人に、すごく便利な技を教えてあげましょう。このパスワードなら、レベルが最高の十だから初めから楽にゲームを展開できるよ。



◯まず、敵と1回ぐらい戦ってから自分の家に戻ろう！　その後、家に戻って「テレビをみる」でれいかいテレビのじゅもんを聞く!!





◯聞いたじゅもんの頭から4番目と5番目を入れかえて入力しよう！　エラーが出たら、もう一度最初からゲームをやり直してじゅもんを聞こう!!

◯最初からレベル十だ！　道具も、もちものも持っていないし仲間も1人もいない。スタート地点に立った状態で最高レベルの十から始められる。これで楽々クリアーだ!!

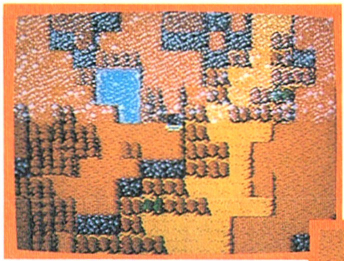
妖気雲はただの雲

SOFT 1

ゲゲゲの鬼太郎2

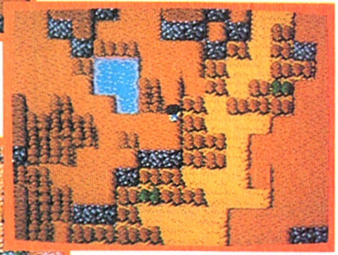
お得技　静岡県・野口竜

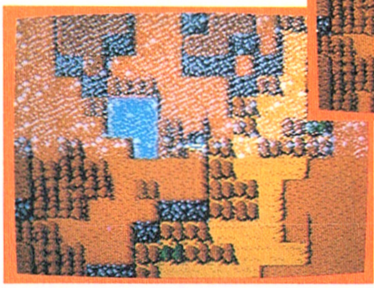




◯普通だと妖気雲が邪魔して、これ以上行けない。あきらめて洞窟を通るしか、鬼太郎は先のエリアへ進めない！

◯でも、ここであきらめちゃダメ!!　横を向いて画面を切替えたら、すぐに✚ボタンの上を押してⒷボタンを押す





◯さっきまで行けなかったエリアもこの通り！　不思議とスンナリ入ることができちゃった!!　これは本当に便利な技だね。だけど、上から下に出入りする時は、下を向いていないとできないぞ!!

ゲゲゲの鬼太郎2のマップは日本地図だから、みんなもよく知ってる。そのマップ上を移動するのに邪魔なのが妖気雲だ。くやしいがバリアがはってあるので、どうしてもそれ以上先へ進めない。別に洞窟を通ればすむことだけど、それがめんどうくさいという人は便利だから、この技を使ってみてよ。これなら、妖気雲を自由に出入りすることができるよ。でもカラスに乗っている時と、妖気雲の横からは入ることができないよ!!

載ることを信じて出しました、このハガキ…。
大阪府 高橋一正

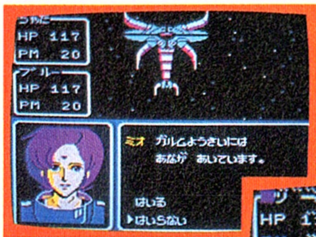
大ボケのガルム要塞 SOFT 1

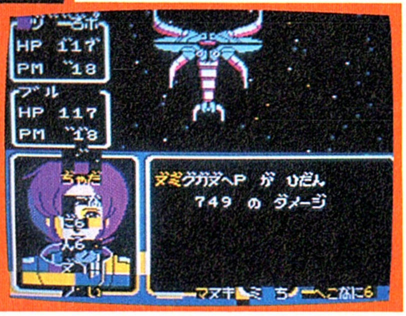
銀河の二人
バグ　神奈川県・遠藤勇一

エネルギーが無くなって、あわててガルム要塞から出ようとした時に見つけた必殺技です。あとはリセットするしかないんだけど、おもしろいからやってみて。



○ガルム要塞から出たら、カーソルを「はいらない」に合わせてⒷボタンを押そう！





○いきなり画面がバグり出したら成功だ！ Ⓐボタンを押しただけで、ガルム要塞が勝手にダメージを受けている。ダメージも意外と大きくて、300から700ぐらいのダメージをあたえているぞ！ 最終兵器でも使っているように見えるけど、破壊はできないよ

タイトーの住所でスタート

○パスワードを入れる時に"とうきようとちよだくひらかわまちたいとう"と入力しよう！ これって、タイトーの住所なんだけど、ちゃんとゲームもできるぞ!!



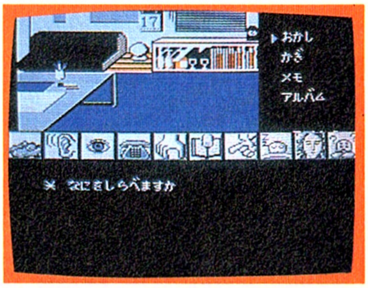


○カレンダーを見ると日付けは17日になっている。証拠品もケッコー持ってるから、捜査もスムーズに進められるぞ！

京都龍の寺殺人事件
パスワード　千葉県・木村正

おもしろいパスワードを発見したよ！ ひまな時に、メチャクチャなパスワードを入れて遊んでたら見つけたんだ。ゲームの内容とかは、たいしたことないんだけど、タイトーさんの住所でゲームができるなんておもしろいじゃないですか。しかも、僕は使わなかったけど、へんな鍵まで持ってるよ。

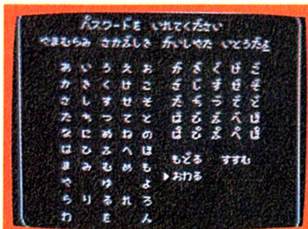
○それにしても、いったいこの鍵はなんなのかな？ 普通にゲームをやってると、こんな鍵は使う所もないし、見つからないんだけどね



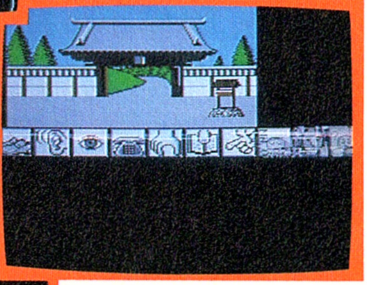
京都に大地震だ!!

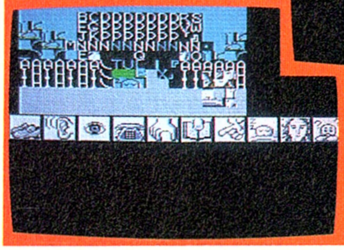
京都龍の寺殺人事件
バグ　栃木県・清水良夫

おもしろいパスワードを発見！ このパスワードを入れたとき、最初はうまくいったかなと思ったんだ。でも、いきなり画面がゆれだしてムチャクチャにバグってしまった。まるで京都に地震がおきて、龍安寺が崩壊してしまったみたい。別に意味はないけどおもしろいよ。



○なんとなくふざけたパスワードだけど"やまむらみさかぶしきがいしやたいとうだよ"というパスワードを入力してみましょう!!
○すると龍安寺の画面がうつって地震がおきたようにユレだすぞ！





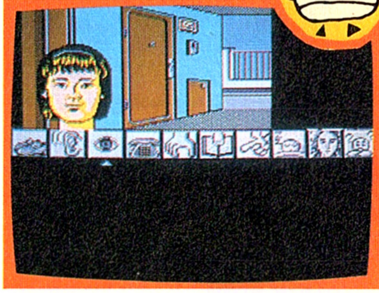
○ふざけたパスワードだけあって、バグり方もかなりひどい。本当は、龍安寺の場面からゲームが続けられればおもしろかったんだけど残念だ。でも、こうなったらリセットボタンを押すしかない、この画面もユレてればよかったのにな！

今号のおまぬけちゃん　えっこんなんあるのォ～！

京都龍の寺殺人事件
バグ　大阪府・岡本公三

○部屋の前であたりを調べると、いないハズのミキが「ひとのへやで あんまりキョロキョロしないで」としゃべり出す
○返事をするだけでなく、ミキ自身が出てきてヘンな事を言うぞ!!





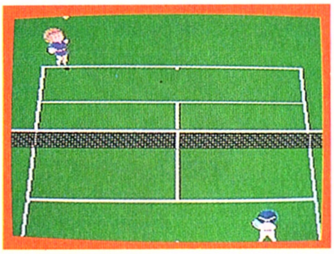
日付けが23日になったら、すぐにコーポおむろへ行ってみよう！ 部屋の前には誰もいないハズなんだけど、不思議な事にミキが応対するんだ。それに、ある所を調べるとミキが出てきて、重要なヒントを言うぞ！

募集
なさけない技でもなんでもイイ！ こんなコマンドがあったのか！ とか、こいつはマヌケだぜ！ と思わず大笑いしちまいそうな技やコマンドをどんどん送ってください。くだらなくたって笑えればなんでもアリで載せちゃうぞ！ もちろんHなコマンドだってOKさ！

Ⓑボタンサーブでエースをねらえっ!!

SOFT 1

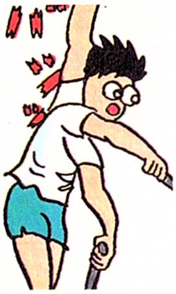
⭘対コンでまけろうかふくたろうを選び、LAWNコートでやろう。奥から手前にむかってサーブを打つ時、コートのいちばん右はしか、左はしに立つ。



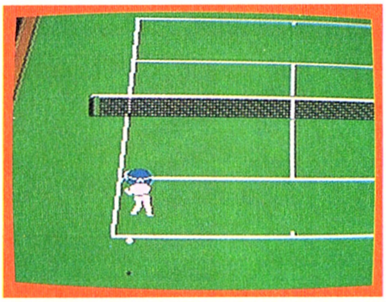
ファミリーテニス

サービスエース　神奈川県・森本学

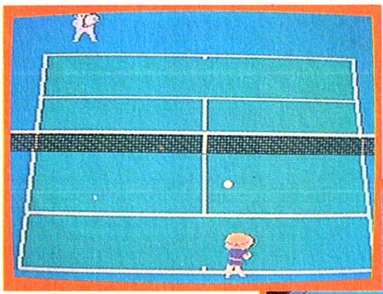
ファミスタを買いにいったら売り切れだったので、ファミリーテニスでも買おうかなって思って買ってきたら、これがやたらオモシロイ！　ちなみに僕はネットプレイが得意なまけろうでやっています。さて、僕が発見した技はサービスエースが簡単にとれる技です。



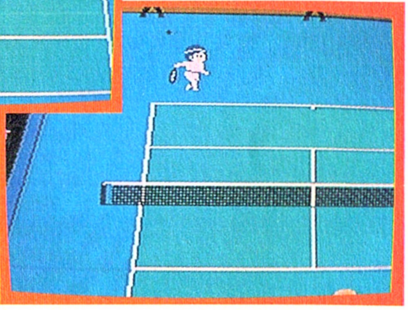
⭘そして、そこからⒷボタンのおそいサーブを打とう。サーブが入れば99％サービスエースがキマるのだっ!!



ひとり時間差サーブ



⭘連射機能付コントローラーでめいっぱい連射にする。そしてサーブを打つ時、Ⓐボタンを押しっぱなしにすると、1回空振りしてからサーブを打てるのだ。2Pでやると効果抜群！



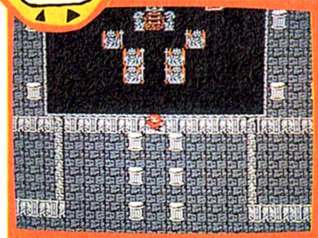
ファミリーテニス

フェイント　香川県・真下浩二

⭘ただし、プレイヤーによっては成功しない人が多いのでいろいろためしてみよう！



もうひとつの扉出現



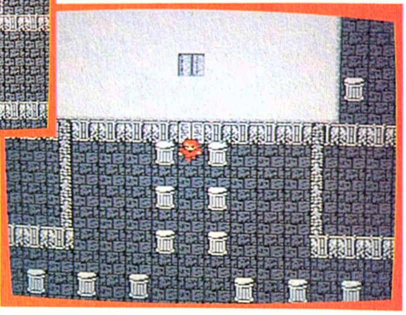
ファイナルファンタジー

バグ　愛知県・磯村誠司



⭘上の写真の様な扉のところに立ち、スタートボタンを押してコマンド表示画面にする。

⭘Ⓑボタンでもとの画面にもどすと、もうひとつの扉があらわれるのだ。でも入れないよ。



いきなりボスと対決

SOFT 1



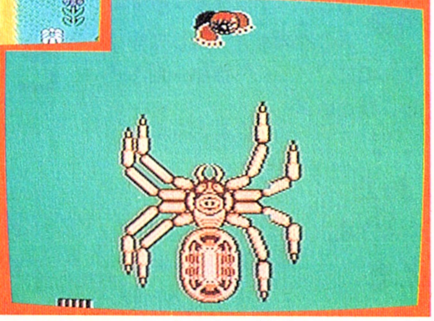
エアフット

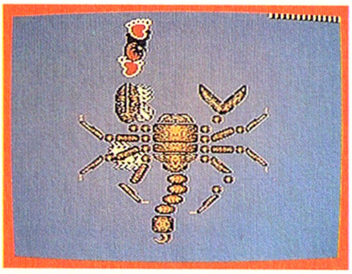
ワープ　埼玉県・尾崎武

⭘ふつうにゲームを始めて、まずポーズをかける。そして1コンのセレクト、Ⓐボタン3回、✚キーの上の順に押そう！

⭘すると、どっからでもその面のボスの所までワープできちゃうのだ！

⭘Vol.1で載っけた面セレクトの技も合わせて使えば、ステージ1から3までのボスと戦うことができるぞ！　ちなみにこいつはステージ3のボス。手強いのだ！





野菜の国の足戦士ボワマン君。トマトが主人公というずいぶんまぬけなゲームなんだけど、僕はけっこう好きです。でもなかなかむずかしいんだよね。そこで僕が見つけた技を教えちゃおう。これでボスの所まで誰でもワープできちゃうぞ。

あなたのハガキがたよりです！

でっきるだけ新しいゲームか人気のあるゲームならどんな技でもかまいません。もちろんすごい技ほどソフトがいっぱいもらえるけどね。とにかく!!　技を発見したら、すぐにハガキに書いて必勝本に送りましょう。内容はわかりやすく、ていねいに書いて下さいね。ヨロシク!!



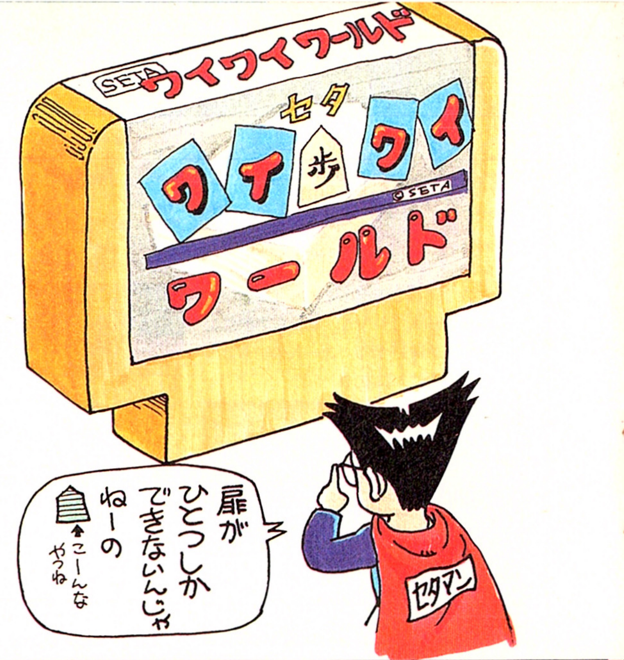


常連は一日にしてならず　群馬県　鈴木正明

読んで笑ってためになっちゃう!

FNN

いくら、三郎、紙コンの3大爆笑コーナー群! おいしい情報満載の1000円ゲーム! 一部のファンに異常人気のスーパーヒットなどなど、ますます絶好調で盛りだくさんのFNNなのだ 思いっきり笑ってスカッとしちゃおうぜいっ! ヨロシク!!





三国一の大バグ野郎

三郎にとりあげられるソフトは全部人気があるものばかり。だけど中にはホントにつまんないヤツもあったりして!?



今週の三郎大賞

北海道・トラ次郎

今回、このネタがいちばん多かった。取扱説明書の写真も前作のやつがまじってるし、カセットの背にはるシールも10球団。これは手抜きだ



コ スモコートで使っているボールはコートから出るとそのまま宇宙の中に消えちゃうけどはっきり言ってボールの無駄!!

ペンネーム・?マン

銀 河の三人のブルーはスネ夫に似ている。

群馬県・鈴木正明

お いジャレコ!! 燃えろプロテニスだと!? またまたアレよりすごいのか? フォルトした次のボールは必ずサービスエースが決まるなんてことはねーだろーな!!

山形県・しょいち

こ ら桃太郎! 16倍速に自信があるんだったらザナックの戦闘機と勝負してみろってんだこのやろー!

大阪府・らあめん阪口

や い、データイースト!! たった2本ソフトを出したくらいでゲームラッシュだなんて広告に書くなっつーの!

岩手県・チャレンジャー

夜 おそ〜く「Dr.カオス」をしてみな。こわいぞ!

兵庫県・サイコノブじゃー

コ ナミさんっ! エキサイティングベースボール、はっきりいってうるさいっ!!

東京都・麗奈

87 年夏、ファミコンファンは燃えプロに汗をかき涙を流した………。そのとおり!

滋賀県・鉄管ビール

フ ァイナルファンタジーさん。死んだ敵に攻撃するのやめてね。

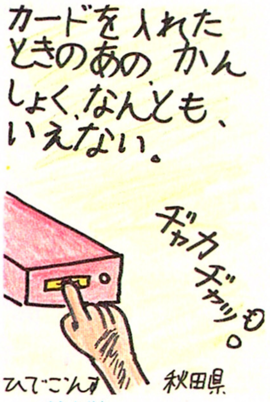
茨城県・めりっと

や いやいっ! スターウォーズの仲間ぁ! 話してやってんのに"………"はねーだろ! ひ、ひどい!

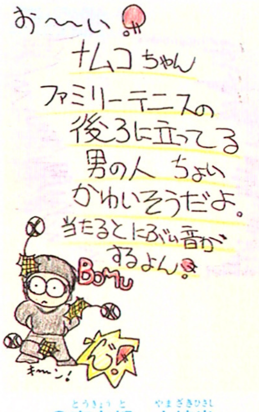
千葉県・Tくん

こ こで一句、「ファミトレを団地でやったら床ぬけた」

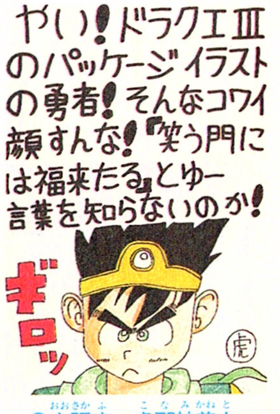
大阪府・らあめん阪口



秋田県・ひでごんす



東京都・山崎尚



大阪府・虎那魅兼人

1000円ゲームさんこんにちは

安さバクハツ

ここはお店じゃないよ

さあ、そろそろネタがなくなってきた1000円ゲームさんだ！ いいゲームってのは少ないもんだな、うん。それはさておき、このコーナーを、通信販売と間違えている人が数人いました。いきなりお金を送ってこられたら困りますね。どうすれば売っていただけるのかという問いあわせもありました。おいらは紹介してるだけですんで、ゲームはお店で買ってくださいませね。

群馬の古き常連・鈴木正明ちゃんがレッキングクルーのおすすめを書いてきた。「未だにあきがこないすばらしいソフト。ゴールデンハンマーをとってからのBGMが泣かせる」そーだ。なつかしーなー、〝どんな問題〟が。正明ちゃんはNo.011をあげよう。

次は岐阜のプッツンこぞうくんNo.012の報告。「大垣市のフジサンパークでサイドポケットが1980円だった」

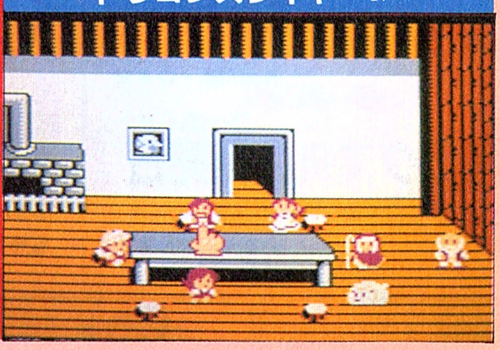
店の名前がすごい。キリンやカバも売ってそーだな。それはさておき、サイドポケットは名作だぜ！ なんでファミリーシリーズとして出さなかったのか不思議なほどの出来だもん。今までのビリヤードの中でも一番本物っぽい動きだし、マッセがあるのもいい！ 少しクッションに重点を置きすぎててストレートに狙いずらいのが難だけどゲームとしては面白いし、1980なら買だぜ。次は愛媛県のトロケッちゃんNo.013の報告。「なんとあの上海とロマンシアが980円だった」

ごめんな、おいらどっちもやってないんだわ。上海はみんなのひょーばんもいいようだぜ。しかし最近のゲームは1000円さんに仲間入りするのが早いのなんの陽子！ 1ヵ月もたないもんな。もうすぐファミリーテニスも仲間入りしそうな気配だし…。もっと早くなったら定価をつける意味がなくなるんじゃねーの？ いいゲームを安く買えるのはいいけど、なんとなく先行き不安な気もするのー。ま、いいか。



今週の一本

ドラゴンスレイヤーⅣ



■ナムコ ■定価4900円

ソロモンの鍵のような、パズルアクションに少しRPGを入れてアクションに重点が置かれた感じ。3週間くらいハマりまくる。4人のキャラの性格が違っているのでとっかえひっかえしながら大ボスを倒しにいく。同じ時期に、あの燃えプロが出てしまったおかげでまったく話題にあがらなかった。いいゲームだったのにね…。1980ぐらいが相場。原価でも十分ソンしないソフト。これはイケるぞ!!

必本もあとひと月で満二一歳

大阪府 らあめん阪口

無勝手流価格設定コーナー むかってりゅうかかくせってい

目方でドン！

またちょっとハガキが多くなってきた目方でドンだ！ がんばれ！ もう少しで3大コーナーをぬけるぞ。

●ランボー 150円
すでに発売時にはランボーの時代は去っていた。レンタルビデオより安かったりする…。
静岡県・ショッカーアキラ
♨時代おくれネタは他にもあったが、レンタルビデオとくらべた所が深かった！

●中山美穂の…… −4500円
地方の人は電話代もバカにならない
千葉県・沙羅曼蛇
♨そーだ地方はたいへんだ！

●レリクス ………
しばらくお待ちください
福島県・福島のごいんきょ
♨ネタは使い古されてるけど笑える。はははははは。

●ファザナドゥ 1099円
はっきり言って話題だけだった
栃木県・きみたろ
♨少しアブナイが本質をついた。

●銀河伝承 3000円
荻野目洋子のテープ代。その他…付録
東京都・竹内克浩
♨そーいや、ゲームといっしょに歌を出すって企画多いけど、みんなポシャってるよな。「ラブソング深して」はどーなったんだ？（ドラクエⅡの主題歌）

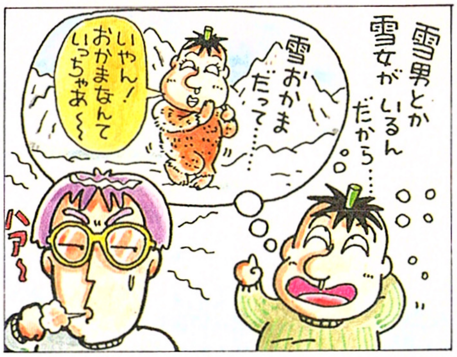
●ミネルバトンサーガ −5000円
舌をかんでけがをするのでいしゃ代です。埼玉県・田所正史
♨なんとなくほのぼのしてるのでのっけちゃった。また来週！



ハグボーイクラブ

いくらなんでもいないだろ!!

最近、おもしろいゲームがほとんどなかったからねェ。ドラクエⅢもとうとう発売されたコトだし、みんなハマッておかしくなってほしいトコですね！



☆ディスクの電源を入れた時のあの**ゴージャスな音**がきらいなため、電源を入れる前から、ディスクのA面をセットするやつ！

北海道・のっゃうよ

☆**運動おんちなので**「ふくたろう」とよばれているやつ！

神奈川県・JAR

☆**ドラクエⅢの発売日**にカセットを出すメーカー!!

神奈川県・JAR

☆**ディーヴァの説明書を**読んで、理解できたやつ！

北海道・トラ次郎

☆「**メジャーリーガースなんて、**おれの手にかかれば全員ホームランだぜ」って言うやつ！

愛知県・桜井法人

☆**ネタはおもしろいのに**字がキタナイせいでボツになったカワイソーなやつ！

大阪府・らあめん阪口

☆**「紙コン」**に出したつもりが、**「いくらなんでもいないだろ」**にのってしまったやつ！

島根県・パペット万太郎

☆何を思ったのか「サンタクロースの宝箱」を**1月19日に**書き換えするやつ！

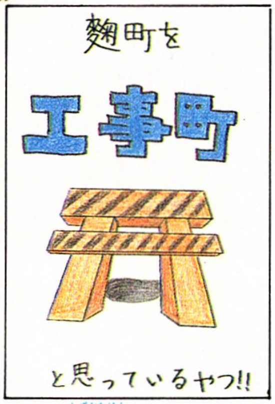
北海道・アフターバーナーII

☆**「必本に載るとバッチが当たる!」**と聞いて、罰があたるのかとなぜか納得した常連のやつ！

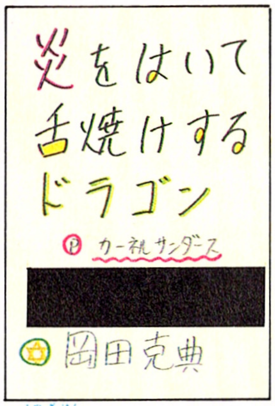
大阪府・ボツ常連



⬆神奈川県げりちゃん



⬆静岡県・サクセス



⬆宮城県・カーネルサンダース



⬆広島県・つるには丸丸虫

柱を見るとは…ヒマなやつだ
北海道 アフターバーナーII



ハガキが来ればやるぞ！

ナゾラー問答
禅の心で笑っちゃえ！

カンタンだぜっ！ お題と答のあるモンなら何でもけっこう。笑えればそれだけでいいってのもアリ。ミョーに納得できるものでも大観迎!! とにかくハガキが少ないモンだから、片っぱしからのっけてあげちゃうぜっ!! それじゃまず今回では鳥取県の村上俊一の作品を、どっとまとめて紹介すっから、みーんな調子をのみこんでほしいと思うのであった!! 期待しているよん。

○その1、次のなかでインディ・ジョーンズが出てくる映画はどれでしょう？
㊟(1)いちひく (2)いちは (3)レイダース

○その2、家の囲りをかこんでいるかべのことを何と言うでしょう？
㊟(1)へい！ (2)じゃまだ!! (3)どけどけ!!

○その3、かえるがないています。さて何といってないているでしょう？
㊟(1)おさけを (2)のんで (3)ゲーロゲロ

紙(かみ)コン アトランダム

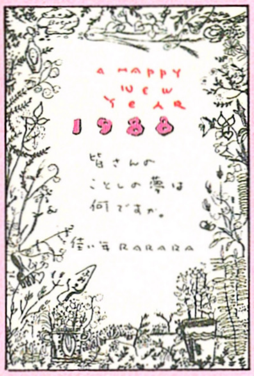
ようやく正月ボケがなおったと思ったら、春がスグそこまで近づいてきてる。アブナイな……。



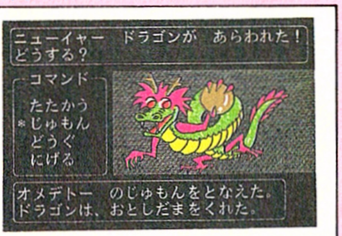
年賀状 SPECIAL ねんがじょうスペシャル

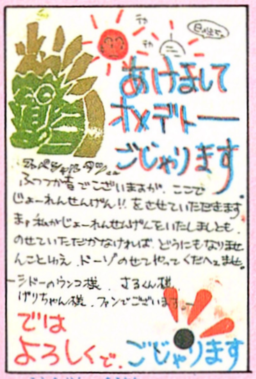
どーも、たくさんの年賀状ありがとさん。ちょいと時期ハズレになっちったけど、お礼がわりに載っけちゃおうって寸法さっ！ スペースが限られてっから、4通しか出せなかったけど、載らなかった人もホントにありがとさん。

埼玉県・雨矢ふみえ

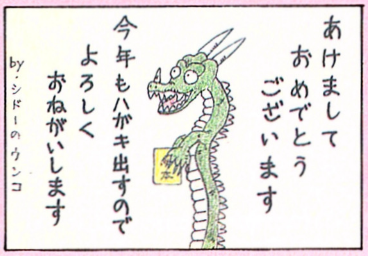


神奈川県・林田智明

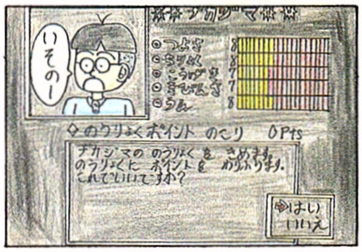




高知県・浅川ケイコ



宮城県・シドーのウンコ



北海道・必本ハッカーズ

アハハハ…、たしかにナカジマだよな。

HIPPONかばあガール



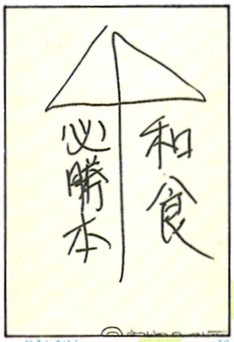
東京都・岸本えんま

なんか、独特の雰囲気のある女の子だね。いいんじゃない。



北海道・トラ次郎

今でも載っちゃうとこがこわかったりする。



広島県・ドアドアクエストIII

やってみたらオモシロかった、和食の後の必勝本。



三重県・マル

貴重品なので家宝として、代々伝えていくよーに。

東京都・ベロニカ一作

新分野を切り開く忍者イラスト。さりげに書いてある、くの一番てのが笑える。今後の展開やいかに！





愛知県・ゴンザレス来本

作者は違うが、知る人ぞ知るアマゾン川の第2弾！



静岡県・あれから100年後…

ついてるのは、ウンチかな？ それともスライム？

今週の高橋くん

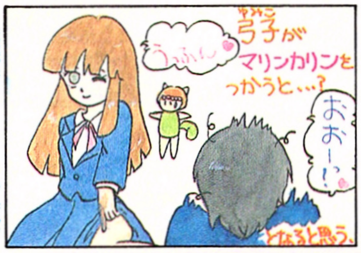
特に勇者がピッタリはまってるね。こんなパーティ冗談じゃないよな。

大阪府・ネしょんべん小僧

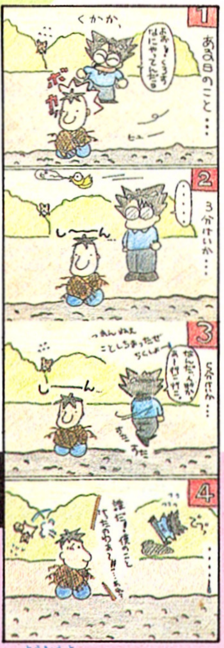


東京都・おばけの鬼太郎

こりゃ困乱しちゃうわな～、ウン、しょーがないな。



四コマまんが倶楽部



どこでくろすのことを見たんだろーな。この通り、くろすは末端神経から脳に情報が伝わるまでに、5分もかかっちゃうんだぜ。まるで恐竜みたいなヤツだ。

東京都・エスパー

オレの辞書に他誌という文字はない 新潟県 不亜未須多

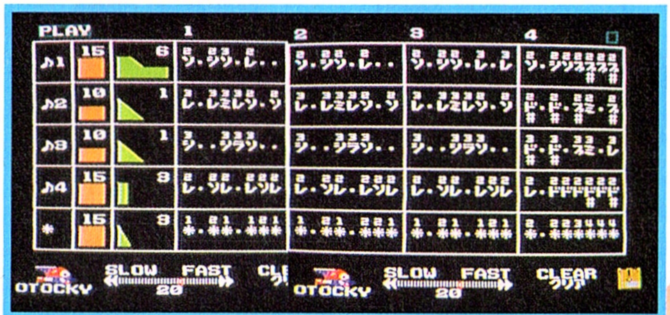


君こそファミコンミュージシャン
ファミコンスーパーヒットスタジオ

今回は歌詞付きデータがなんと2発！ さあ歌ってチョ！

★必勝本のテーマ曲

作詞／広島県 西本 悟
曲／西本 修



1. やっぱり買うなら なんてったって必勝本だよー
2. 急げよ本屋さんに 売り切れるぞ必勝本だよー
3. 夢があるロマンもある それが必勝本だよー



いい曲だぜ！

めずらしいことにアップテンポの作品が来たナ！ 曲がメチャメチャよく出きてる。3、4 小節目で曲がだんだんマイナーに変化していくところがとっても気持ちイイ！ 難点はやっぱり歌詞だろう。もうチット考えて、オシャレに仕上げて欲しいものだ。そうでなかったらお笑いに徹しよう！ 5トラックのリズムパターンなんてもう◎！

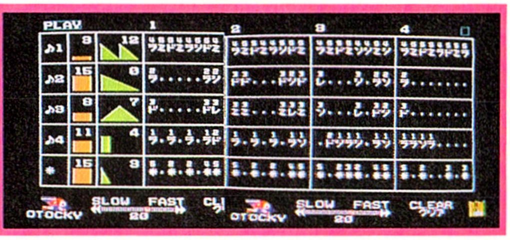
正統派アレンジ

なかなか正統派のアレンジをしてくるヤローだ！ 2トラが歌のメロディーで、3トラがそのハモリってコトらしい。これを2人で歌ったら絶対コレきれいにきまると思うヨ！ でも、ずぅーっと歌ってると妙に腹が立ってくるのは困ったもんだ。歌詞の3番が変態っぽくてイイかもしんない！

★かくれヘラクレスの歌

作詞／福井県 満根理図夢
曲／満根理図夢

1. あーみんなの前では ツバを吐き
2. あーみんなでふんづけていたけど
3. あーみんながいないとほおずりする
4. あーそうさーごめんなヘラクレス
5. あー俺は一大好きさ ヘラクレス



よりどりみどりのお笑いコーナー群



ハガキが載れば名前が載るぞっ‼ 日本全国に君のセンスとファミ知識の豊さを知らしめるのだっ‼ さぁ急げ、この時を逃してはならない‼ 今すぐハガキを出すのだっ‼

三国一の大バグ野郎

ソフトメーカーに文句をつけるユーザーのためのコーナー‼ 思ったことを心のままにぶつけよう‼ ゲームの世界に矛盾やウソは許されない‼

いくらなんでもいないだろ！

いねーよいねーよ！ ずえったいいねーよ‼ と笑いながらも心当りにヒヤッとしてしまうこのコーナー‼ 他人を告発してあざ笑うもよし、自分をネタにしてイタブルのもよし‼

紙コンアトランダム

絵ネタならばなんでもアリ！ 上手下手は問いません。おまけに、切り貼りネタも増加の一途をたどる、混乱のコーナー。ネタ切れの恐れナシ！

ファミコンスーパーヒットスタジオ

FC誌界唯一の教養あふれる？ 音楽講座。ほとんどケン坊の趣味のコーナーとゆー話もチラホラ。ファミリーコンポーザーに期待したい。

1000円ゲームさんこんにちは

すばらしいゲームをすこしでも安く‼ お得な情報まっています。あなたから私へ、私からあなたへファミコンキッズのお買得情報コーナー‼

こうじまち画報

○ナゾラー問答○

お待ちしてますナンセンス‼ ファミコンネタで挑む禅の世界だっ‼ 切れ味のスルドイやつを待ってるぜ。

○目方でドン！○

もう、押しつけられたゲームの値だんなんてゴメンだ‼ ゲームの価値を自分で好き勝手に決めちゃおう！

○四コマまんが倶楽部○

絵の上手下手よりまずはセンスが大切だね。君だけの世界を4つのコマで表現するんだ。期待してるぜ‼

○ふれあい日記○

日常の生活の中で、ふと感じるあたたかい心。何気ないふれあい…。真心のおハガキ待っています。

FC誌界のガリクソン。次号は2月12日発売です。

イースター
ラフィン・ノイズ

髪の毛を逆立てた。
いつものとおり、ナオキがスプレーとヘアドライヤーで、苦労しながら固めてくれた。
ズタズタのジーンズも安全ピンで武装したガーゼ地のシャツも、もう自分の皮膚のようだ。
あとは、あのステージの上へ出ていくだけ。
土砂降りのようなあいつらのサウンドにのっかって、あの孤独な広間へ出ていくだけだ。
何かにぼおんと弾かれるように。頭の中を真っ白にしながら（本文より）



森田義信著
■A5判
■予価1000円

2月8日発売!!

東芝EMI移籍第一弾
シングル「警告 WARNING」(¥700) 発売中(初回プレスのみ特殊ジャケット)
アルバム「MEAT MARKET」／CD(¥3200)／LP、MT／(¥2800)3/5発売

80年代最高の青春小説!!
東京トンガリキッズ
中森明夫・著
植田敦・写真
■B6変型
■定価880円

有頂天
ケラの遺言(仮)
小林一三・著
■A5判
■予価1200円
4月1日発売予定

宝島読者様が集めた街の爆笑ネタ600発!!
VOW バウッ!
まちのヘンなモノ大カタログ
現代下世話大全
月刊宝島編集部・編
■B6判
■定価800円

好評既刊

プロジェクトC
■まついなつき編・著／B6判……定価850円

ビデオスターリンのチャンネル大戦争
■えんどうみちろう著／A5判……定価1200円

恋は底ぢから
■中島らも著／B6判……定価880円

路上のイノセンス／ドキュメント佐野元春
■下村誠著／写真・岩岡吾郎／A5版……定価1200円

永久保存版1970年大百科 サイケから仮面ライダーまで
■月刊宝島編集部編／B5判……定価1000円

夢の跡／ザ・ストリート・スライダーズ
■宇都宮美穂・沼崎敦子著／四六判……定価950円

定本ストーンズ・ジェネレーション
■鳥井賀句編／A5判……定価980円

アビィ・ロード／ザ・ビートルズ最後の伝説
■ブライアン・サウソール著／富永虔一郎・山内久美子訳／菊判……定価2500円

ザ・ワールド・インディーズ・カタログ
■月刊宝島＋WAVE編／B5判……定価2300円

ザ・スターリン遺影集1980〜1985
■石垣章監修・撮影／A5判……定価2000円

ガールズ・ブック女の子の絶対必要"性"知識
■月刊宝島編／勝見喜也監修／B6判……定価600円

ロックン・ロール・ジプシー
ラウドネス二井原実著
■A5判
■定価1000円

ぼくはロックで世界を見た

世界で活躍する
数少ない日本のロック・バンド
ラウドネスのボーカリスト、二井原実が、
アメリカ人の
女の子との恋を
350枚の冒険記に書き下ろした!!



■初めてのアメリカ公演
■イギリスのヘヴィな体験
■ミッシェルとの恋
■アメリカの若者たち
■ロック・ビジネスの内幕
■ロックンロール・クレイジー・ナイト

好評発売中

宝島 COLLECTION
JICC出版局

パソコンゲームの戦士たちに捧ぐ

――宝島PGブックスからのメッセージ――

パソコンゲームといっても、誰もが面白がるようなゲームというのはそれほど多くなくて、むしろ、自分の好みに応じて求めた時に、思いもかけない面白いゲームを発見したりするものだ。なかには、ごく一部の人だけに的を絞ったソフトや、あまりの難しさにほとんどの人が立往生してしまうようなものもある。様々なゲーム群の中から自分に向いているものを捜したり、もっとゲームの世界を楽しもうとした時に最適なガイド・ブックとなるのが、ここに紹介する宝島PG(パソコンゲーム)ブックスなのです。



RPGはどこまで巨大になるのか

RPGは今後、ユーザーが自分でいじれる範囲をどんどん拡大していくことになるだろう。たとえば「ソーサリアン」では、「ザナドゥ」に比べると、設定するパラメータは何倍にもなっているし、最近は「自分で作って遊ぶゲーム」を特色とするものも登場してきた。また、そうした方向とは逆に、RPGでの「イース」やアドベンチャーの「ジーザス」などのように、ゲームの難易度は低くしても物語性を重視して、やさしいが楽しめる、という趣向のものもある。変わったところでは、「マンハッタン・レクイエム」のように、捜査手帳などの小道具をソフトに添付して臨場感を盛りあげているものもある。

複雑で難しいRPGやアドベンチャーでは、慣れない人はすぐに死んでしまう。せめて自力で楽しめるところまでのアドバイスが欲しい、という声に応えているのが「ロールプレイングゲーム必勝本」のIIとIIIだ。よくあるヒント本のように味けない箇条書きを避けているため、読むだけでもそれなりに楽しめる。また新たにゲームを購入する際のバイヤーズ・ガイドとしても活用してもらえるだろう。



ロールプレイングゲーム必勝本III

■本郷アキラ■A5判■定価1600円

〈収録ソフト〉

ウルティマIV、イース、サイキックウォー、ディーヴァ、ガンダーラ、ファンタジーII、ぎゅわんぶらあ自己中心派、シルフィード、ジーザスほか



ロールプレイングゲーム必勝本II

■本郷アキラ■A5判■定価1600円

〈収録ソフト〉

ザナドゥ・シナリオII、覇邪の封印、レリクス、メルヘンヴェールII、ブラスティ、ウルティマIII、アルファ、摩訶迦羅、ウイングマン2、北斗の拳ほか

あなどれない魅力・MSX世界へのチケット

貧弱なグラフィックと遅い動きの代名詞のようにされていたMSXの世界だが、最近のMSX2はちょっとあなどれないものを持っている。いままでは結構「手ぬき」を感じさせるソフトがあったものだが、ソフトハウスでもかなり力を入れてきている。ハードでも専用ディスプレイの絵はかなりキレイだし、ディスクも大容量の本格派だ。そこでメガROMの面白いゲームをとりあげたのが「MSXメガROMゲーム必勝本」①〜③だ。各分野のゲームを手際よく紹介しているが、中でも「ザナドゥ」や「信長」は一見の価値あり。この本を読んだキミは、きっとMSXの新しい魅力を再発見するに違いない。

MSX メガROMゲーム必勝本③



■パラダイム
■A5判■定価980円
〈収録ソフト〉
ドラゴンクエストII、ザナドゥ、アシュギーネ、信長の野望・全国版、グラディウス2、バットマン、ハードボールほか

MSX メガROMゲーム必勝本②



■パラダイム
■A5判■定価980円
〈収録ソフト〉
ドラゴンスレイヤーIV、大戦略、ディーヴァ、覇邪の封印、ルパン三世、火の鳥・鳳凰編、メルヘンヴェールIほか

MSX メガROMゲーム必勝本①



■パラダイム
■A5判■定価980円
〈収録ソフト〉
ロマンシア、悪魔城ドラキュラ、レリクス、キングコング2、ハイドライドII、夢大陸アドベンチャー、三国志ほか

シミュレーションゲームの奥は深い

シミュレーションゲームは、もともと軍事的なものを始めとして様々な教育や予測などのニーズに応じて発生したものだ。だから、より現実に近づくということが、生まれながらにして持った宿命のようになっている。そのため本格的なものになるほど、膨大なデータや複雑な計算をこなさなければならなくなる。また、ゲーム自体もボードゲームから派生したものであるだけに、とっつきにくい点も多い。初めてシミュレーションゲームに接した人には、なかなかそのおもしろさが理解できないかもしれない。

そうしたシミュレーションゲームの世界をもっと多くの人にわかってもらおうということで発行したのが「シミュレーションゲーム入門」①②だ。これの、とくに概論のところを読んでもらうと、シミュレーションというのは、実に広い分野を含んでいるのだなあ、ということがわかってもらえるだろう。本書の執筆陣はみんなボード版シミュレーションゲームで鍛えあげられた猛者ばかりだから、「三国志」や「大戦略」といった人気ゲームについても、RPGとはまるで違うのだという面を踏まえて、他には見られない解説を展開してくれる。初心者も、なんとなくシミュレーションゲームを敬遠してきたキミも満足できるに違いない。

シミュレーションゲーム入門②テクニック編



■マイクロデザイン■A5判■定価1700円
〈収録ソフト〉
大戦略II、三国志、信長の野望・全国版、地球防衛軍、蒼き狼と白き牝鹿、アート・オブ・ウォー、戦国大名、夕なぎのホライゾン、ほか

シミュレーションゲーム入門①スタート編



■マイクロデザイン■A5判■定価1600円
〈収録ソフト〉
三国志、信長の野望、現代大戦略、A列車で行こう、WARS1、シティー・ファイト、オペレーショングレネード、新ベストナインプロ野球ほか

宝島 PG BOOKS

PGブックスはパソコンゲーマーのバイブルです。

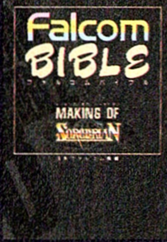
JICC出版局

ゲーム＋本で楽しみがふくらむ

ゲームの楽しみ方が、結末までクリアーすればいいという方向から、ゲーム世界に親しみ、その雰囲気やプロセスを楽しんだり思いを馳せたりする、ということを大切に考えるようになってきている。ここにある三冊は、本当にそのゲームが好きな人に向けてつくられたファン・ブックだ。いずれも知られざる物語や情報にあふれていて、いつも手元に置きたくなる本だ。

ファルコムバイブル メーキング・オブ・ソーサリアン

■日本ファルコム(株)
■B5判■定価1500円



ソーサリアンの開発秘話ほか。ファルコムファン必読。

ザナドゥファイル

■日本ファルコム(株) 宮本恒之
■B5判■定価1500円



大人気「ザナドゥ」を楽しむための情報を満載の本。

ロマンシアハンドブック

■日本ファルコム(株) 宮本恒之
■B5判■定価980円



冒険大好き、ロマンシア大好き人間に贈る愛蔵本。

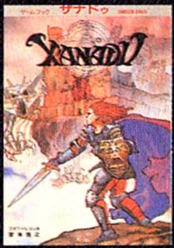
面白さが新しいゲームブック

もしもゲームブックは読み飽きたという人がいるなら、「ザナドゥ」や「ザナドゥ・シナリオII」はぜひともチャレンジしてほしい作品だ。大判で、しかもカードなどに工夫してあるため、心の底からロールプレイ感覚というものに浸ってしまうだろう。

他にもアドベンチャー・ノベルズ・シリーズ（新書判）の、大人気「ウルティマ」や、コミックも入った「ロマンシア」も見逃せない。ここまで楽しむのが、本当のゲーム戦士のやり方だ。

ゲームブックザナドゥ

■日本ファルコム(株)宮本恒之
■B5判■定価980円
大判サイズの迫力。ゲームブックのベストセラー。



ゲームブックザナドゥシナリオII

■日本ファルコム(株)宮本恒之
■B5判■定価980円
甦ったガルシスとの闘いが巨大地下帝国で始まる!!



イラストは「ファルコム・バイブル」のイメージ・イラスト©FALCOM／米田仁士

読者プレゼント NO.1

SUPER GOLD プレゼント

毎号カセット300本が当たる!!

毎号たっくさんの御応募アリガトウ。「どーして当たらないんだぁ！」なんて腹を立ててるキミ。なんてったって応募の数がものすごーく多いから、当たるのはとっても大変なんだ。でも、こりずに何回も応募してほしいんだ。1人何口応募してもOKだよ。応募はカンタン。ためたSUPER GOLDを封筒に入れて編集部に送ってね。

★ゴールドがそのまま使える!!

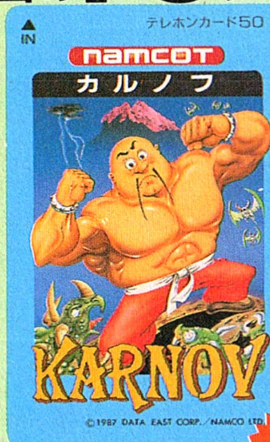
去年大人気の「ごいんきょクエスト」についていたGOLDがこのプレゼントに使えるぞ。30GOLDは30SUPERGOLDに相当するから、アイテムを逃しちゃった人もガンバって応募してね。

★ゴインキョシールもそのまま使える!!

「ごいんきょにおねだり」についていたゴインキョシールだって、このプレゼントに使えるんだ。シール1枚が30SUPER GOLDとして計算できるからね。今年もヨロシク!!

30 SUPER GOLD (30GOLD ゴインキョシール1枚)	ほしいソフト1本 抽選で80名
60 SUPER GOLD (60GOLD ゴインキョシール2枚)	ほしいソフト2本 抽選で50名
90 SUPER GOLD (90GOLD ゴインキョシール3枚)	ほしいソフト3本 抽選で40名

今回のFCグッズ

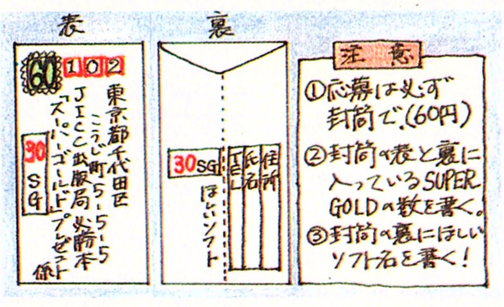


抽選もれの人の中から 5名

「カルノフ」テレフォンカード(ナムコ)



応募方法 SUPER GOLDがたまったら右のイラストを参考にして送ってね。郵送は必ず封筒で、60円切手をはるのを忘れずに！ 封筒の裏にはキミの住所、氏名、ほしいカセットの名前、さらに封筒の中に何SGが入っているのかを正しく赤で書いてね。しめきりは2月19日㈮当日消印有効。発表はVol. 8の予定です。

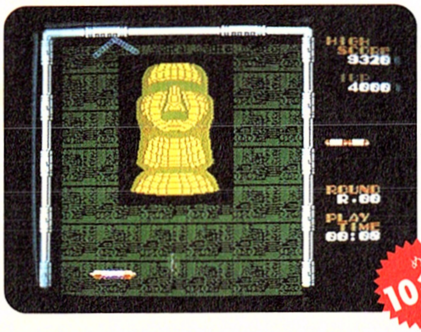


SUPER GOLD 30 ●スーパーゴールド● THE FIGHTING FAMICOM MAGAZINE ファミコン必勝本

読者プレゼント NO.2

アンケート・ハガキプレゼント

とじ込みのアンケート・ハガキに答えてプレゼントをもらっちゃおう！ 抽選で合計40名に下の①～④のソフトの中から、キミのほしいソフトが当たっちゃう。ＦＮＳの１票にもなるからドンドン応募してね。



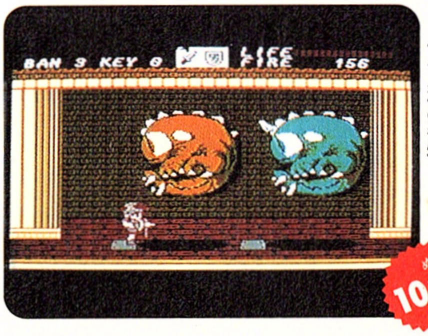
③アルカノイド2（タイトー）



①エキサイティングサッカー（コナミ）



④魂斗羅（コナミ）



②ファイアーバム（ハル研究所）

応募方法

このページのとじ込みのアンケート・ハガキに答を記入して送ってね。

ハガキには、必ず40円切手を貼って、自分の住所・氏名・電話番号を必ず書いてね。せっかく当選しても届かないことがあるよ。もちろん、ほしいプレゼントの番号も忘れずに。

「学年」、「最近買ったファミコン必勝本」、「今月買った他のファミコン誌」のところは、あてはまるものすべてに○をつけてね。

しめきりは、２月19日㈮当日消印有効。（消印については郵便局に確認するといいよ）

発表は、３月18日㈮発売のVol. 8 のこのページで行う予定です。

なお、官製ハガキでの応募は無効となりますので、必ず、とじ込みのハガキで応募してください。

Vol.24 プレゼント当選者発表!!

おめでとーっ！ 幸運な当選者の発表です。誌面の関係上、全員のお名前が発表できなくてごめんなさい。他の方々は発送をもってかえさせていただきました。

SUPER GOLD・プレゼント

★ほしいソフト１本

北海道・加藤敏行　宮城県・榊原由美子　栃木県・酒井修太郎　千葉県・湯沢誠　東京都・森庄一郎　新潟県・玉川直樹　福井県・西岡康彦　三重県・日野和人　大阪府・田村俊久　高知県・大泉幸宏　他70名

★ほしいソフト２本

秋田県・高山裕美　山形県・石塚道明　福島県・小泉昇　群馬県・鈴木真理子　東京都・堀勝美　神奈川県・平川城二　山口県・今泉真人　福岡県・立石信雄　熊本県・赤川英次郎　沖縄県・堤貴光　他40名

★ほしいソフト３本

北海道・吹田武信　秋田県・丸笠真紀　山形県・原島学　茨城県・伊藤卓也　群馬県・室田研二　千葉県・石塚勇　石川県・木戸川恵介　山梨県・水元昇　愛知県・神谷茂幸　京都府・牛島俊介　他30名

★ペンセット

栃木県・大川次郎　富山県・佐々間宏　山梨県・大磯久美子　京都府・加藤進　鳥取県・安部慎吾　他５名

アンケート・ハガキ・プレゼント

北海道・青木強志　福島県・赤松貴人　栃木県・野沢利和　埼玉県・岩沢行人　東京都・山口雅広　神奈川県・野口美沙　富山県・佐藤俊之　兵庫県・姉崎正治　和歌山県・真野輝光　鹿児島県・南進誠治　他30名

マグナム危機一髪・プレゼント

Ⓐサバイバーショットダブル

北海道・工藤元寛　奈良県・小谷憲司　鹿児島県・渡辺宏之

ⒷエアーGUN

青森県・川村和大　埼玉県・加瀬広人

ⒸレーザービジョンGUN図鑑

岩手県・古舘幸子　静岡県・広瀬智美　滋賀県・宮城誠

Ⓓオリジナルトレーナー

北海道・牧谷智則　青森県・小山内智文　東京都・阿部英樹　時田いづみ　愛知県・菅原道真　京都府・斎藤寛伸　大阪府・呉田真二　広島県・金羽木徳志　愛媛県・藤原直人　福岡県・青柳健二

Ⓔマグナムプラモデル

東京都・佐藤裕一　福井県・近間茂紀　山田貴之　愛知県・梅本孝一　大阪府・日高寛文　山口県・原田聡　愛媛県・中川徒夢

Ⓕキーホルダー（エンブレム付）

北海道・高橋直人　神奈川県・中村文彦　新潟県・工藤浩司　山梨県・甘利昇　岐阜県・森瑞樹　愛知県・山岸悟　京都府・松元輝彦　大阪府・岡田睦雄　福岡県・正蔵寺誠　熊本県・服部恵子

Ⓖマグナム弾式キーホルダー

北海道・多賀谷勝　岩手県・須藤敏　茨城県・松崎博　群馬県・桜井健一　東京都・菅原真次　新潟県・高井直樹　愛知県・永井孝一　大阪府・竹原秀幸　兵庫県・岡田大輔　岡山県・矢吹直美

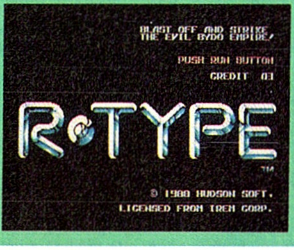
Ⓗドックダック

北海道・森達　青森県・赤坂康弘　岩手県・及川宗　宮城県・岩渕政博　群馬県・野内克浩　埼玉県・浅生俊則　東京都・大森有弘　石川県・和田尚也　大阪府・乾正幸　兵庫県・松本藍　鳥取県・藤田誠　岡山県・清水陽一　徳島県・井内和幸　斉藤量彦　香川県・三井裕司　愛媛県・藤田修司　福岡県・江田英一郎　鹿児島県・今村誠　沖縄県・伊良皆拓　桑江治信

ピーシーエンジンクラブ
PC Engine CLUB
ファミコンファンに贈るPC Engine情報誌 Vol.4

昨年はゲームタイトルが少なかったにもかかわらず、年末までにハードが40万台も売れたんだそうな。みんなちゃんとエンジンの将来性を見抜いてるんだねぇ。ゲームタイトルが少ないという状況も、今年は続々と新作のタイトルが発表されている。夏ごろまでには相当な数のソフトが出て、解消されることになるだろう。そして今回は、春の目玉、みんなお待ちかねのR・タイプⅠの特集だ!!

R・TYPE
アール・タイプ



■ハドソン
■3月下旬発売
■¥4900

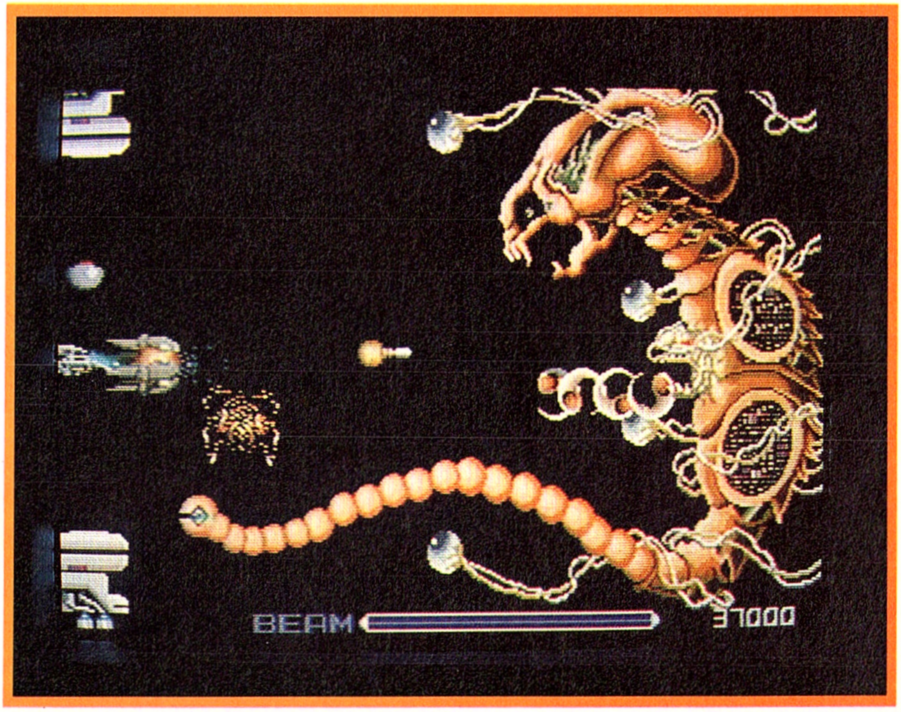
究極のシューティングゲーム エンジンでやっとお目見え!!

やっとエンジンにバリバリのシューティングゲームが出たっ。これは昨年の秋頃ゲーセンではやったので見た事のある人も多いはずだね。で、気になる内容の方なんだけど、これがもうゲーセンとほとんど同じ!　しかも美しいグラフィックにサウンドまでがほとんどアーケードそのままっていうからうれしくなるじゃねーか!　エンジン買ってホントよかったと思うもんな～。ただ、ゲーセンのは8面で構成されているんだけど、容量その他の問題でⅠには4面までしか入ってないんだ。だけど4月にはRタイプⅡとして、5～8面までのを発売するそうだから、みんな期待して待ってよう。だけど後半はムチャクチャ難しいマジのシューティングだぜっ。

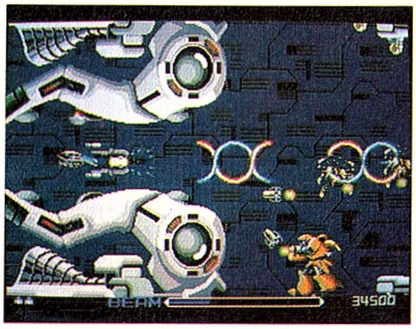
STAGE 1
ステージ

最初はオプションもなにもない状態から（あたりまえか）始まる。左から右への横スクロールのゲームだ。まずここで波動ガンのコツをつかんじゃおう。Bボタンを押しっぱなしにすることでエネルギーの集束が始まって、はなせばそれまで貯めたエネルギーが一気に放出されるようになるんだ。強い敵にはこれでいかないと勝てないからね。貯めすぎたからどうなるというのはないので、使うときは早めに貯めるようにしよう。オプションは前方・後方に飛ばしたり装着したりできる、便利なヤツだ。これはその場所にあった役をするので、使い方を間違えないようにしよう。

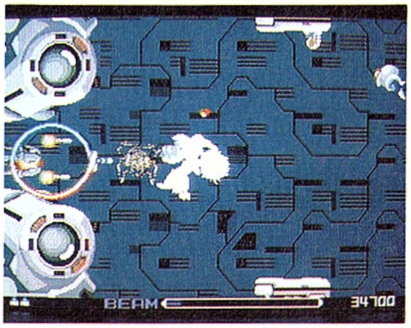
さて、中ぐらいにいるぐるぐるは、1個だけ青いフィルターがかかっているのを倒せば連鎖的に破壊できる。後半のモビルスーツ2体は波動ガンで攻撃しよう。そしてラストのボスは、真ん中にニョキニョキと出てくる顔を波動ガンでしとめればいいのだ。それで1面はおしまい。



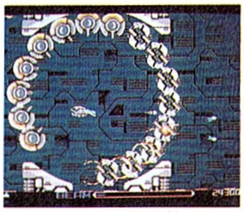
◀一面のボスキャラ。なかなかエグイね。尻尾のような触手の動きがビミョーだ



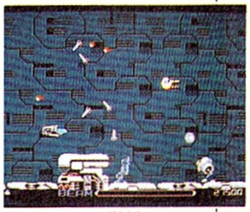
◀敵の誘導ミサイルはレーザーで倒し、すかさずエネルギーをためるのだ



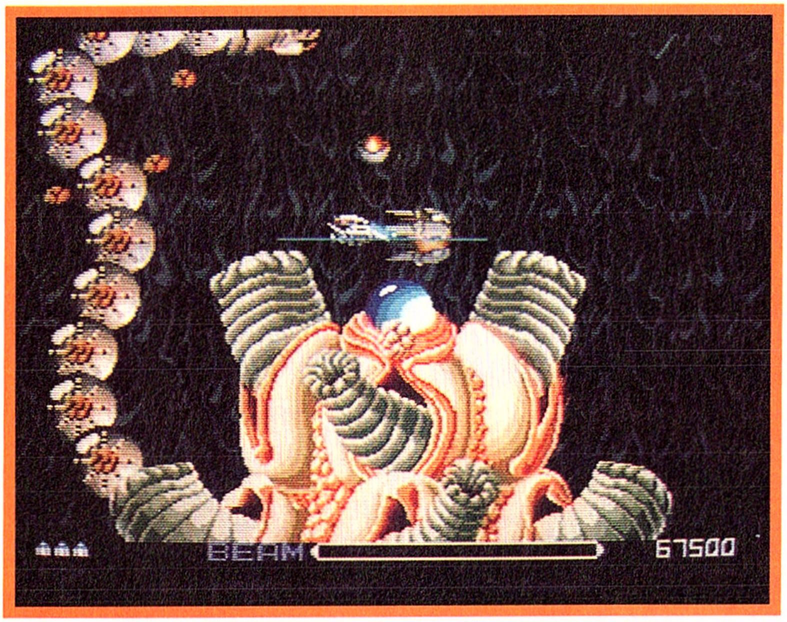
◀このモビルスーツの敵は波動ビームを2発くらわさなければ破壊できないぞ



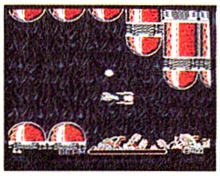
▲たくさんある砲台群の中の、青いフィルターのかかったヤツを破壊すれば全部連鎖破壊する



▲ミサイルの弾幕をはるイヤなヤツ。破壊するにしてもうまくいかない。上から回り込もう



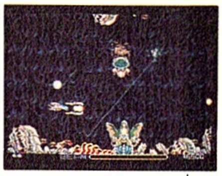
▲2面のボスの弱点はこの目玉みたいなヤツだ。レーザーで狙っていこう



▲2面の初め。最初はなにごともなく進んで行くのだが…



▲死骸の中からいきなりわけわからん敵が襲ってくる

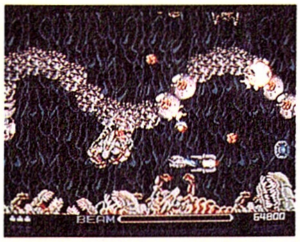


▲そのうえこれまたわけわからんのが胞子？を飛ばしてくるのだ

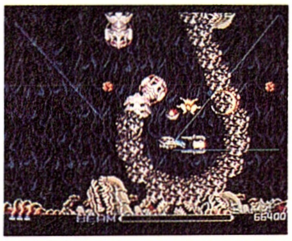
STAGE2

ステージ

このステージは前半でもっともグロいステージになっているんだ。画面の上下には累々と怪物の死骸が転がっている。しかし、ここには死骸だけではなく、その死骸の中からマイキャラに飛びかかってくる怪物がいるぞ。ただ動きがノロいのでよけようと思えばよけられる。しかし、後半になると変な花みたいなのが敵を噴出してくるので、よけまくってる余裕がないかもしれない。どっちにしろ波動ガンを使って攻撃していけばいいんだけど。そして最後にはヘビみたいに長いのがやってくるんだ。コイツの胴体からは岩が噴出されて、とっても危険なので、早い内に攻撃して破壊してしまった方がいいぞ。動きはそう早くないのであまり動きまわらないこと。でないとせっかく胴体を破壊したのに体当たりされておしまい、なんて事になるかも知れないからだ。最後のはたまに出てくる目玉みたいなのを狙うようになる。ヘビみたいなヤツがその中に入って、出てくると胴体が再生されるので、その胴体を破壊してから目玉を狙う、というのを繰り返すようにしよう。



◀長いヘビみたいなヤツの胴体を早く破壊しないと、複合攻撃を受けることになる



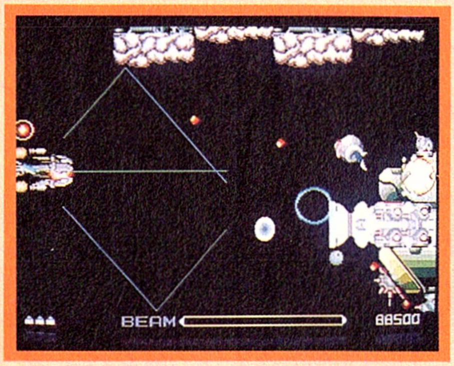
◀動きのパターンは完全に決まっている。なれれば簡単なんだけどね

POWER UP & OPTION

パワーアップ&オプション

オプションと3種類のレーザーを使え！

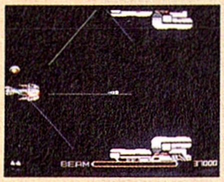
Rタイプを攻略するには、なんと言ってもオプションやパワーアップを取る、と言うことが大切なことだ。オプションを持っている敵というのが一定の場所で出現するので、ちゃんと場所を覚えておこう。最初に青い玉を取るとオプションが飛んできてくれる。こいつは無敵で、敵の弾をはじき返してくれるのでバリアの役目もしてくれるし、前方・後方に着脱できるようになっている。場所によっては後方に攻撃しなければならないときもあるので、前方・後方の付けかえを間違えないようにしような。3種類のレーザーはたいていその場所にあったモノになるので、逃さないようにしよう。でないとその後の展開がツラくなるぞ！



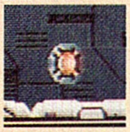
反射レーザー



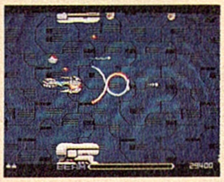
最初はこれでオプションが来る。その後取るとオプション装着時に3方向レーザービームを発射できる



対空レーザー



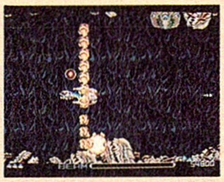
これをとると前方にワイドなレーザーを発射することが出来るようになる。威力は一番だろう



対地レーザー



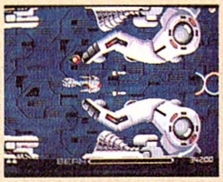
これは上下方向への攻撃をするものだ。2面の最初とか、3面でよく使うようになるぞ



追撃ミサイル



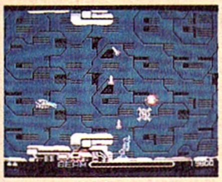
これを取ると上下に1発ずつ誘導ミサイルを発射することが出来る。細かい敵に有効だ



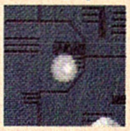
スピードアップ



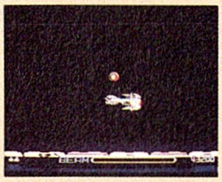
マイキャラのスピードが上がる。3面以降の動きの早い敵を倒すには絶対に必要となるだろう



ビット

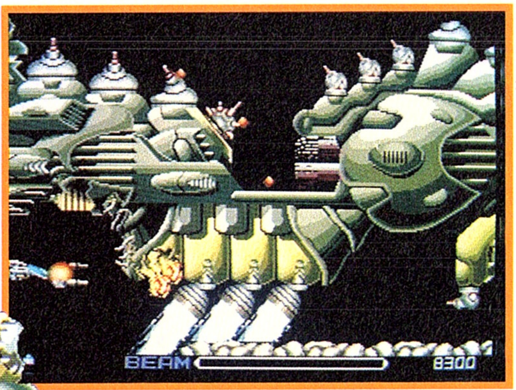


マイキャラの上に付いていてくれる支援機だ。無敵なので敵に体当たりさせるという手もある

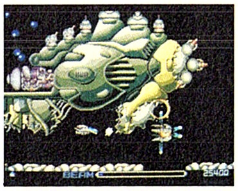


STAGE3 ステージ

さあ、こいつが前半のヤマ場の戦艦だ。ゲーセンでこいつに苦労したヤツも多いんじゃないか？まずこの3面になったら波動ガンをおもいっきり貯める。そして戦艦のエンジンが見えたらすぐにエネルギーを放出するんだ。そうやってエンジンを破壊する。次に戦艦の上を少し攻撃した後、下へ潜り込もう。抜けられるのは下しかないからね。ここでは黄色があるといい。真上に砲台群があるからだ。それを抜けた後は4機のエンジンだ。こいつは赤のワイドレイーザーで破壊しよう。そして艦の先に出た。ここは砲台が上にあるのでオプションを切り放して攻撃するようにしなければならない。これを急いでやって艦の上に回り込まないと地面と艦の間にはさまれちゃうぜ。上にいったら、艦の中ぐらいにある、弾をバカスカ撃ってくるのを狙うんだ。しかし、あまりムリをしちゃいけない。たとえ艦が破壊できなくてもねばっていれば時間切れになって次のステージに進めるようになっているんだから。そうそう、砲台は時間が立つと復活するのでやられないように注意しよう。



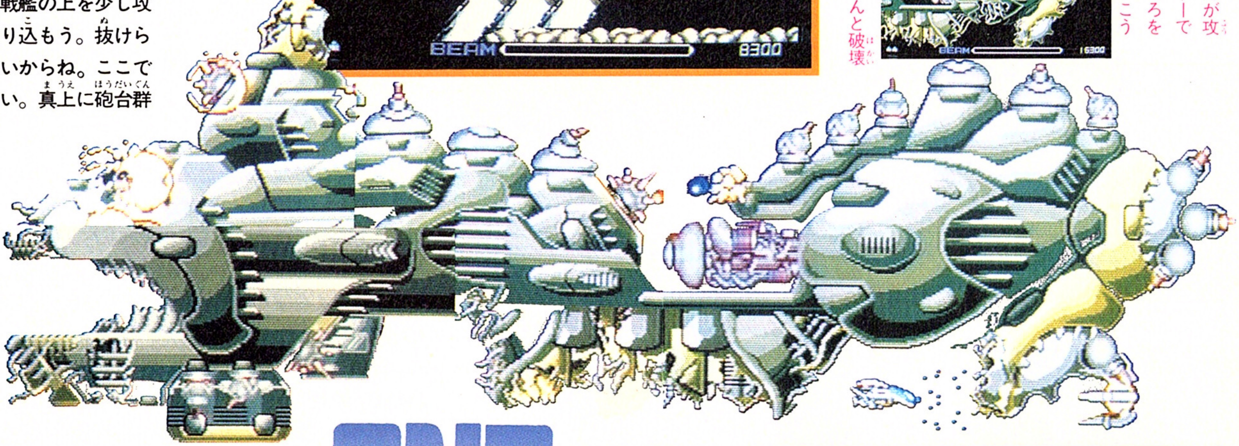
◀噴射に当たればやられてしまう。ちゃんと破壊してから進むようにしよう



◀上への敵はオプションを前方に飛ばしてそこから攻撃するのが確実かもね

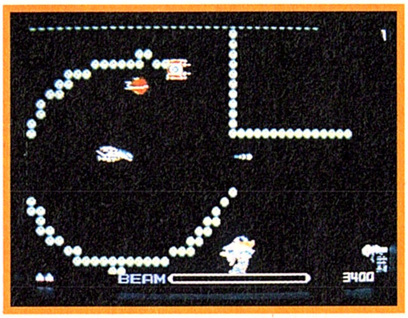


◀真中の赤いのが攻撃目標。レーザーで目玉が出たところをうまく狙っていこう



AND…

そしてⅠでは最後になる4面だ。ここはクモみたいに糸状の物を画面に張り巡らすというヘンなヤツがいる。これを張られると動きがせばめられるのでやられる確率が高くなってしまうのだ。そしてその後は…。ということで、あとは買って楽しんでくれ。ゲーセンのよりは簡単になってるので4面ぐらいスグにこれるんじゃないかな？



◀やられると装備はすべてなくなる。この4面で装備なしはキツイぜ

HOT NEWS ホットニュース 遊遊人生

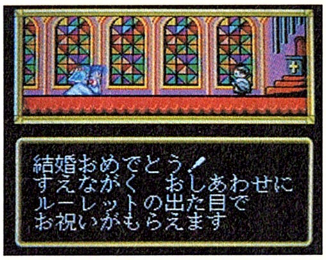
■ハドソン■4月8日発売予定■¥4500

人生をゲーム。君の老後は別荘生活か、あるいは…

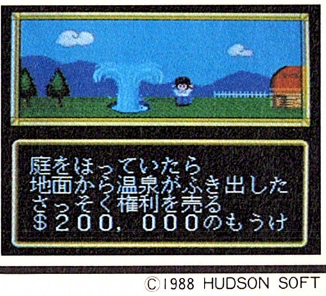
これは人生の進行を車（コマ）を使ってゴール目指して走るという双六だ。ただ、1番にゴールへ行ってもお金の無いビンボーでは1位にはなれない。いかにしてお金持ちになるかが勝負なんだね。だから、途中には株を買ったり相場をはったりしてお金をもうけなければならないという知的な部分もあったりするわけ。おっと、だけどこいつを1人でやっちゃあいけないよっ。最低2人、できれば5人でやりたいね。これはホントに多人数でやった方がオモシロイんだから！ 先に何があるか分からないので、軽快なBGMに乗って進んでいるときにいきなり「し返し!!」とかくるとビックリするし、はたまた大地震、株の暴落、台風にあうんじゃないだろうかというスリルもなかなかのモンだ。エンジンのハデなグラフィックで、友達と一緒に楽しもうじゃないかっ!!



◀人生の成功者。あやかりたいものです。もちろん、運が悪けれゃ開拓地行きです



◀人生に結婚はつきもの…かどうかは別にしても、大きなイベントではあるな



◀庭を掘ってたら温泉がふき出した。こんな都合のいい話もゲームならではです

▼タイトル画面。遊遊人生の方がメインタイトルです



▼ではスタート。まずは職業のタイプを選びます



NEW SOFT STREET

イエーイ！アフリカにだってバレンタイン・デーはあるんだぜい。去年なんか食いすぎちまって、この顔よ。今回も新作ソフトのラッシュだいっ。「鉄腕アトム」はコナミから。おなじみのテーマソングも聞けるぜ。「信長の野望」もマニアの期待にこたえてくれました!!漫画でおなじみの「釣りキチ三平」も雰囲気ててるぞ！3Mでバリバリの「アシュラナータ」ヘンに楽しい「レプリカート」はタイトーから。そいでもってあの「イース」のファミコン化決定!!さてさて今年の春も楽しみだぜい!!ウンババってね！



鉄腕アトム——114
信長の野望・全国版——115
釣りキチ三平——116
不動明王伝アシュラナータ——117
レプリカート——118
ナポレオン戦記——119
ファミコン探偵倶楽部——120
仮面ライダーブラック——120
1943——120
イース——120
飛龍の拳2——121
ファミコン地獄耳——121



2M／コナミ／2月26日発売／¥5500

ASTROBOY
鉄腕アトム



NEW SOFT STREET

テレビアニメ史上にさん然と光り輝く、不朽の名作「鉄腕アトム」がついにファミコンソフト化された。お茶の水博士、ウラン、ひげおやじといった懐しい顔もちゃんと登場するのだ。20年の時を越え、アクションゲーム「鉄腕アトム」の誕生だ。

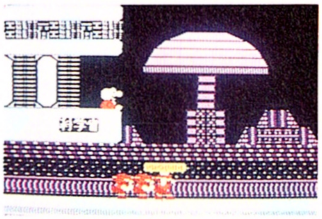


不滅のヒーロー、鉄腕アトムの登場だ!!

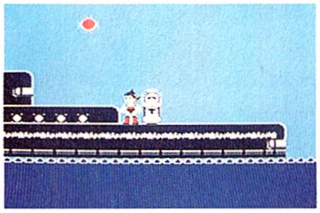
元祖、アニメヒーロー 鉄腕アトムの復活だ!!

あの伝説的アニメヒーロー、鉄腕アトムがコナミからアクションゲームとして発売されることが決定した。

ゲームジャンルはコナミ得意のアクションゲーム。ステージは全部で10。それぞれのゲームステージに仕掛けられた謎をプレイヤーの頭脳とアクションでクリアしていく。音階パズルを初めとして、ユニークなトリック、仕掛け満載のゲームなのだ。



◀ゲームはここからスタート。アトムはお茶の水博士から燃料の補給を受けながらゲームを続けていくのだ



▶潜水艦だ！なんてことは見ればわかる。ここにも何か秘密があるんだ。ただし、空を飛ばなきゃこれないよ

アトランチスに光と平和を

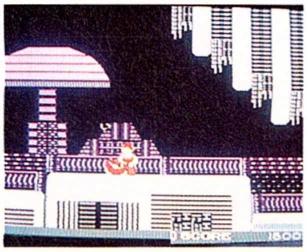
ゲームの目的は神の申し子セレナードとインドラを救い出し、伝説の大陸アトランチスに光と平和を取り戻すこと。

今から約1万5千年前、アトランチスの人々はアトランスの光の神アハーの怒りにふれた。人々の罪をその身に背負ったセレナードとインドラはアトランチスの大陸と共に海の底深く沈み、わずかに暗黒の海底で生き延びることを許された人々は再びアトランチスに光と平和が甦える日だけを待ち望んでいた。

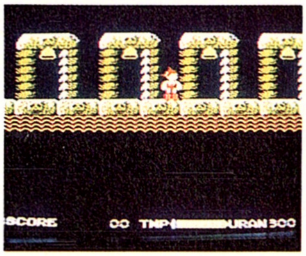
アクションだけじゃクリアできない。つまり、頭脳が必要なのだよ。

コミカル&バラエティー

鉄腕アトムには今までになかったユニークなパズルやトリックがたくさん詰め込まれているのだ。アクションゲームの中にパズルやアドベンチャーの要素を盛り込んだコミカルなバラエティーゲームってわけだ。



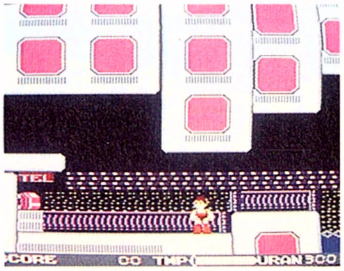
◀ちょっと見ずらいけど「い」っていうのがバブルテロップ。これをつなぎ合わせるとヒントメッセージになるのだ



◀この鐘がくせ者だ。敵キャラの出した音階を再現しないと永久にここからは脱出できない。音痴の諸君恐怖のメビウスの門

ウランちゃんも登場するよ

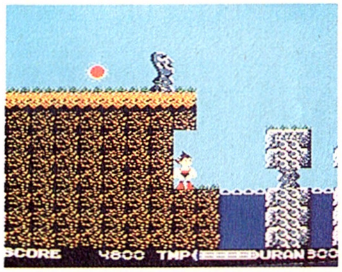
全部で10のステージはそれぞれバラエティーに富んでいるぞ。ゲームはNEW東京、お茶の水博士がいる科学省からスタートだ。ステージ1のNEW東京からバブルテロップ方式を利用しての謎解きがあるぞ。バブルテロップってのは簡単に言うとマンガのふきだしみたいなもん。敵キャラを倒すとそのバブルテロップを使ってヒントメッセージがでるんだ。後のステージも基本的にはバブルテロップでメッセージがでるから見落とさないようにね。



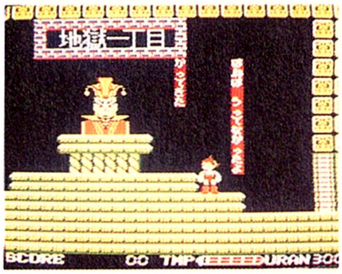
◀ステージ1にもアイテムがいくつか隠されているぞ。ヒントはバブルテロップにある



◀うまくステージ1をクリアできれば海を越えてステージ2へ。アトムはやっぱり飛ばなくっちゃね



◀ステージ2はモアイ像のあるファルコンの海岸。ステージは地上だけじゃないぞ



◀ここは地獄の一丁目。えんま様のご機嫌ひとつでボクたちの運命は決ってしまうのだ



1M+1M+64KSRAM×3／光栄／3月18日発売／￥9.800

NOBUNAGA NO YABOU・ZENKOKUBAN

信長の野望・全国版



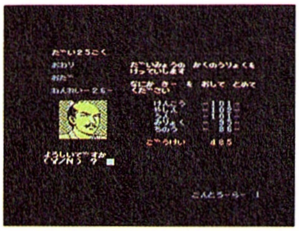
NEW SOFT STREET

とゆーわけで、ついに『信長の野望・全国版』が登場するのだ。パソコンで大評判になった本格的シミュレーションなのだ。本格的なだけあって、最初のうちは操作なんかに手間取るかもしれない。だけど、それだけ奥が深くて、ノメリこむことまちがいなしだぞ!

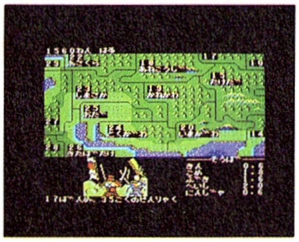
織田、徳川、武田、戦国のヒーロー大集合

ゲームを始める前にやること…いっぱいあるぞ

まずシナリオは、17カ国モードと50カ国モードの2種類。最初は17カ国で始めよう。初めはコンピュータ同士の戦いも見た方がいい。戦い方をしっかり覚えよう。プレイ人数は8人までだ。統治国の決定で注意するのは大名の年、寿命が決ってるから若いヤツを選ぶように。大名の能力は健康、野心、運、魅力、知能の5種。各能力はスロットマシン風に決める。設定段階での最高は109、何回でもやり直しがきくから、納得するまで繰り返そう。



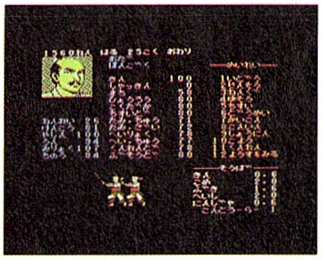
◀各能力の決定は、数字がどんどん変わるから「ここだっ」と思ったらストップだ!



◀さすがにMAPは分割表示になる。めんどくさがらずに、状況を見るクセをつけよう

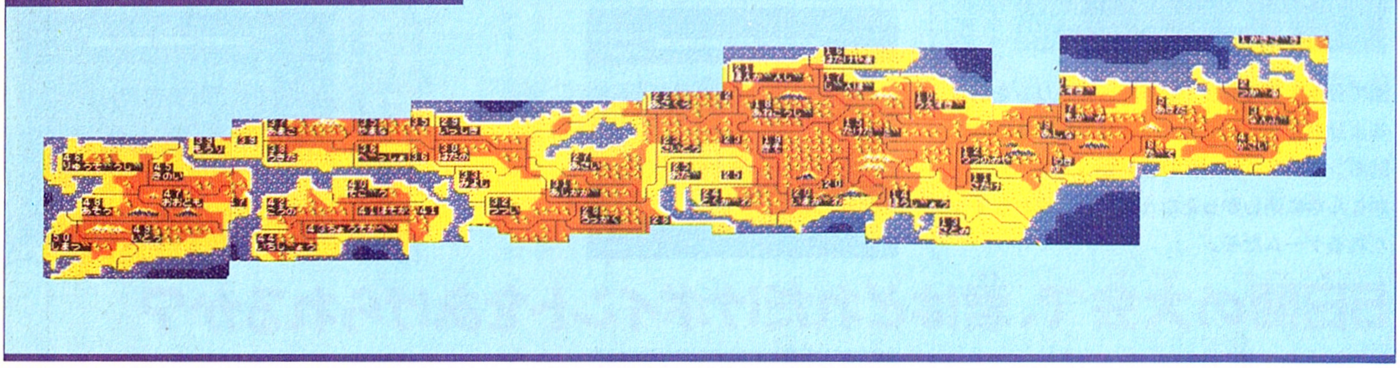
最初にすることは…

このゲームは1年が春夏秋冬の4ターン。1ターンに命令は1回しか出せないから、よく考えて。で、まずやることは富国強兵だ。兵を集め、訓練する。民にほどこしをし、忠誠度を上げる(一揆が起きると、ゲームオーバーに直結することもあるのだ!)。開墾をして、石高を上げる。治水をして、台風の被害を少なくする。そして、"いくさ"だっ!!



◀MAIN画面。さて、何をしようかな。命令は1ターン1回だから、よく考えなきゃ。よし、兵の訓練だ! アニメ処理も楽しいね

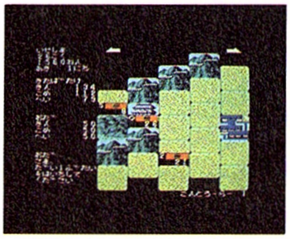
これが全国50カ国のMAPだ!



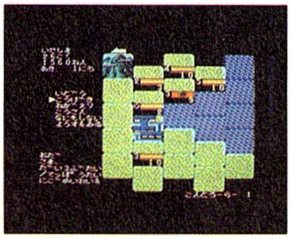
全国統一は険しい道の先にある! 戦いを勝ち進め!!

戦い方ワンポイント講座

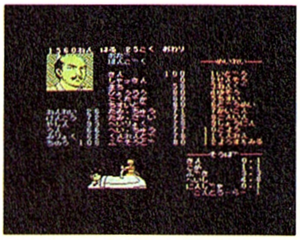
他国を手に入れるには軍隊を使う戦争と、忍者を使う暗殺がある。戦争で敵の本陣を落とせば、その国と残存兵力が手に入る。しかし暗殺が成功しても、国を手に入れることはできないんだ。そこは空白地になって、入札が行われる。よーするに一番高い金額をつけたヤツが、その国を買うってゆーことなんだ。



▲戦争はHEX画面で行う。まずは地形をよく見て作戦を立てよう



▲部隊を配置したら、いよいよ戦いだ! 敵の本陣めざし、進軍開始!!



▲忍者による暗殺は失敗することが多いんだけど、試してみる価値はある



1M/ビクター音楽産業/3月17日発売/¥5500

TSURIKICHI SANPEI

釣りキチ三平



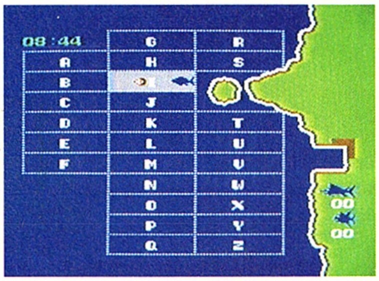
NEW SOFT STREET

「少年マガジン」で大人気になった"釣りキチ三平"が、ハワイで大活躍するぞ。トローリング・ファンが毎年注目する"H.I.B.T."の舞台を"F.I.B.T."に置き換えて、マーリン釣りに挑戦するのだ。釣りファンの人もそうでない人も、きっとハマルぞ!

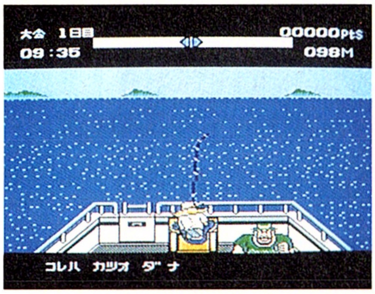
大切なことは、マーリンを釣るための下準備

マーリンを釣るには、まずカツオを釣ることだ!

大会は5日間で、午前8時から午後4時までの8時間。最終日までのポイントで優勝を争う、スポーツ・シミュレーションゲームだ。まず、マーリン(かじき)のエサにするカツオを釣る。カツオがいるところは、マップ画面で分るようになっているし、マーリンを釣るより楽だぞ。初心者がマーリンを釣るには、80ポンドのライン(釣り糸)がベスト。釣りがこんなに楽しかったなんて。と、思わせてくれるゲームだぞ。



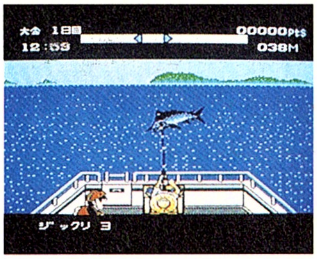
◀このマップ画面でポイントを決定。カツオのポイントは教えてくれちゃう



◀カツオは大切なエサだ。それに、マーリンを釣る練習にもなる。気をぬくな

本番、マーリンに挑戦!

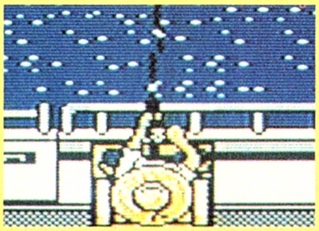
マーリンは、カツオを釣るようなわけにはいかないぞ。ポイント選びも大切だが、まずは、焦らず気長に釣りあげることが大切。釣り糸が切れては、苦労が水のアワだぞ。



◀あまり急いで釣りあげようとすると、糸が切れてしまう。Aボタンでラインを出すのも大切だ

マーリン釣り
1ポイント レッスン

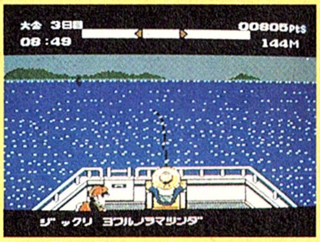
マーリンを釣るのは結構むずかしいのだ。はじめは、小型のマーリンを釣りあげてコツを覚えるのが策だぞ。



◀魚がヒットした時✚ボタンの下を押すと体がのけぞる



◀魚神さんやロバートのアドバイスには耳を傾けることだ

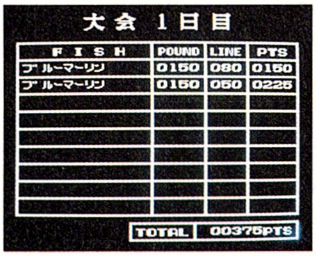


◀黄色は注意。赤色は危険とラインの状態を知らせてくれる

5日間の大会で、君はどれだけポイントをあげられるか?

順位の決定は、トータル重量ポイント制なのだ。

ルールは、実際に使われているルールが基になっていて、トータル重量ポイント制で順位が決定される。例えば80ポンドのラインでマーリン、アヒを釣ると、重量1ポンドが1ポイントになるんだけど、50ポンドのラインで釣ると1.5ポイントとボーナスポイントがつくのだ。他にも、ボーナスポイントがあって、"その年の初日の第1番目に釣れたマーリン""開催中、毎日その日一番の大物マーリン""大会を通じて一番の大物マーリン"にそれぞれ100ポイントが加算されるぞ。ただし、大会のポイント対象外となっている魚もいる。サメ・オノなどはヒットしても時間のムダだ。マーリンとアヒだけを狙うことだ。



大会 1日目

FISH	POUND	LINE	PTS
ブルーマーリン	0150	080	0150
ブルーマーリン	0150	050	0225

TOTAL 00375PTS

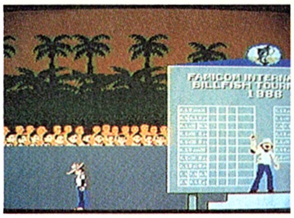
◀一日が終ると、その日釣った魚の計量をする。全然釣れないとミジメだぞ



大会 2日目

	TEAM - NAME	PTS
1	オーストラリア チーム	01085
2	カナダ チーム	01065
3	プエルトリコ チーム	01055
4	ハワイ チーム	01045
5	キャプテン エイハブ	00925
6	ラスベガス チーム	00855
7	HIPPON	00805
8	ニッポン チーム	00555
9	イギリス チーム	00475
10	アメリカ チーム	00365

◀その日までの順位が分る。世界中から選ばれた一流の釣り人の中で、どこまで上位にくい込めるか



◀5日間の大会がやっと終ると表彰式となる。本物の大会を実感することができるよね



2M+1M／タイトー／3月下旬／価格未定

FUDOMYŌOUDEN ASHURAN ARTA

不動明王伝アシュラナータ



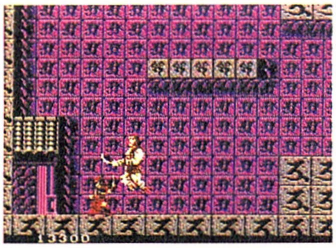
噂に聞いてた3メガソフト。デッかいアクションゲームの「不動明王伝アシュラナータ」についてのもろもろの速報だ。

キャラクターに2M、ゲームプログラムに1Mと容量の大奮発のこのゲーム。デカキャラやなめらかなななめスクロールを見るつけ「さすが」と納得することしばし。独特の世界観もなかなか渋いよーん。

不動明王の血をひくアシュラナータ見参

時空を超えたヒーローだ

アシュラナータ。職業は密僧。悪をたくらむ三宝荒神の復活をはばむために生きる男だ。不動明伝承書に伝わる呪術と武器をたくみにあやつり、巫女の小夜と宝珠を取り戻すべく立ち上がったのだ。ちゃんちゃん!!



◀ほらね。こういう大きめのキャラが魑魅魍魎としていてコワイでしょ

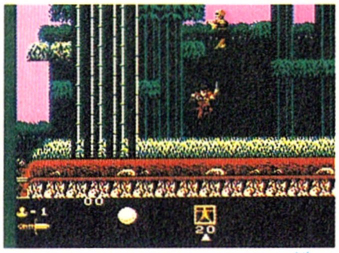
山ほど用意されてます。敵キャラとアイテム

妖魔大僧正、シャレコウベ忍犬、死人返り、黒翁。これ、みーんな敵キャラの名前。すげえ一名前だっー。その名のおどろおどろしさ通り不気味キャラがざくざく。モンスターや妖怪にうるさい人も納得できるはずだ。それにパワーアップアイテムは全部で40種。任意に選ぶものから自動的に消費されるものまで。どうだっ！　と言わんばかりにそろいにそろいまくっているのだ。

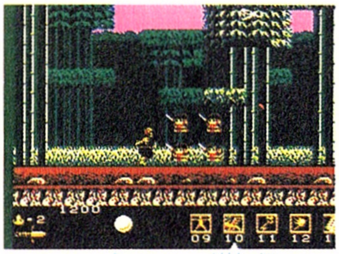
先は長い！　つらいこともあれば、いいことだってあるのだ



▲デモ画面にストーリーが流れるのなんて、もう珍しくない。でも梵字（サンスクリット文字）でくるとは思わなかった



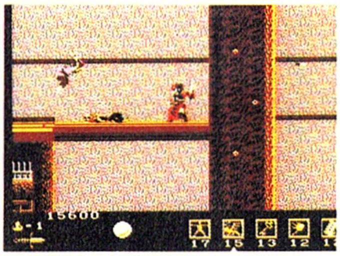
▲ちょいとキメたつもりが…オヤ!?　影の伝説」のポーズに似てるじゃん？　さすがプレゼンティド・バイ・タイトー



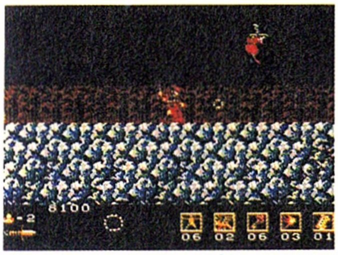
▲アイテムを取っていれば分身の術だって一定時間使えるのだ。この状態ならまず身は安全と思ってよい



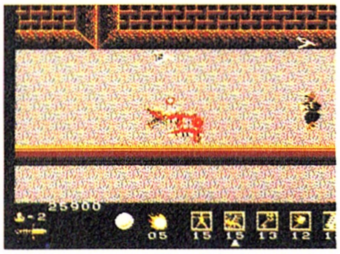
▲あくまでも横スクロールが基本なんだけどタテの広さも十分!!　ジャンプしてみればすぐにわかることでしょう



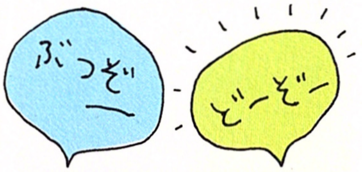
▲四方八方に攻撃できちゃう。敵はバタバタ倒れるしかないのだ。強力なパワーアップアイテムのおかげです。

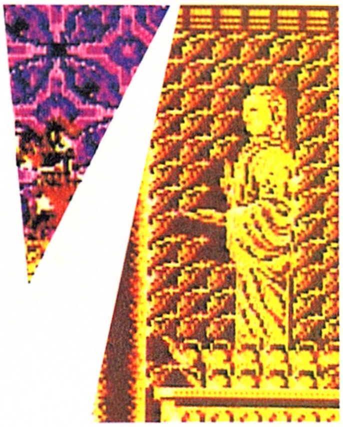


▲手裏剣にかえて、何やら数珠っぽい物を投げております。雰囲気がちょっと映画「ラストエンペラー」風かしら!?



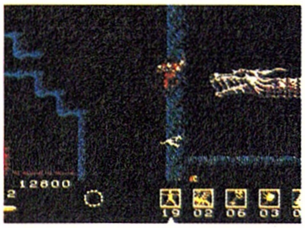
▲アシュラナータが龍に変身。宙を飛ぶことだってできてしまうのだ。もう、ここまでくれば神技です





アシュラナータよ強くなれ

ところでこのゲームには、欠かせない武器「七支刀」というのがある。(なんでも七支刀がないと究極の敵、大妖魔が倒せないらしい)その七支刀。3つのパーツがバラバラになっていて各面のボスが憎くも陰し持っているのだ。これらを集めれば剣の長さ、アタリ判定、与ダメージ量が2～4倍になる。せびとも集めたい。





ディスク（両面）／タイトー／2月中旬／¥3500

レプリカート



NEW SOFT STREET

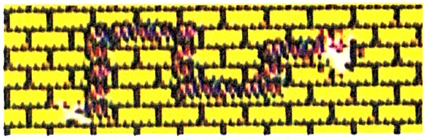
思わず〝知恵熱〟が出てしまいそうになってしまうほど熱中できるゲーム出現だ。面倒っちい謎解きだとか、バッタバッタと敵を倒していくような〝ハデ〟さはない。本当にシンプルかつ簡単なゲームだからこそ、いつの間にか、神経が集中してしまうのだ。

気が付くと、もうレプリカートに夢中！

先へ進めば進むほど、もっとその先が見たくなる！

すごくシンプルな面クリアータイプのゲーム。対戦用パワースーツ「レプリカート」で、敵サランドラの生命源を採集していくのだ。なんつったって〝すごい〟のは、10ステージが1エリア。10×10＝100ステージあるということなんだ。ただ〝生命源〟を採集するだけではなく、入ってしまったら出てこれない落し穴や1アップするアイテムも出てくる。

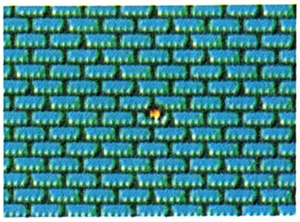
画面を見ただけだと、結構簡単そうに見えるだろうが、実はそうでもないって感じ。例えばコントローラーの使い方。✚ボタンの右、左しか使わないのだ。要するに進行方向に向って右に行くか左へ行くかってこと。障害物をさけながら限られた時間内にGO！



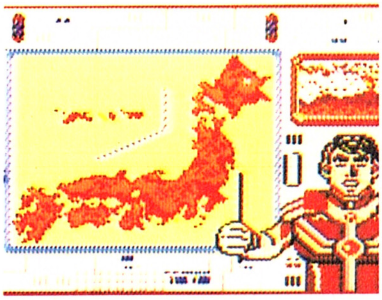
どれだけ長くできるかっていうのも楽しいぞ



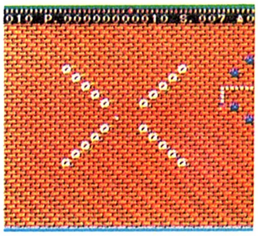
この細長いのがレプリカート。敵の〝生命体〟を採集すると、だんだん長くなってくるからやりにくいぞ。



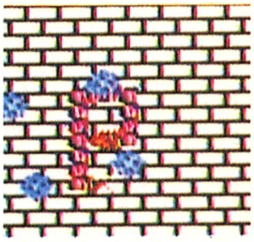
レプリカートを上手に操って、こんなに小さいポイントを採るなんて、結構〝ナンギ〟だぞ。



どっかで見たようなコスチュームだね。

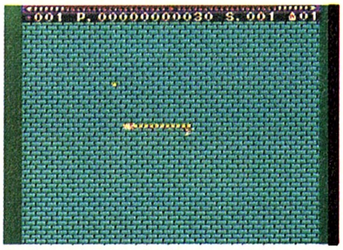


レプリカートは3機。なれないうちは大変だけどしんちょうにやれば大丈夫。壁に当っても1機失ってしまうから十分気をつけよう。

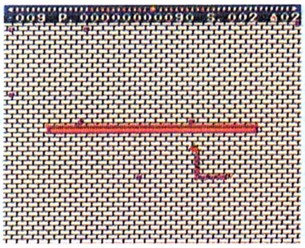


敵の〝生命源〟を採集して長くなったレプリカートは、すごく操作しにくい。自機のシッポに接触すると自滅ってことになるから気をつけてね！

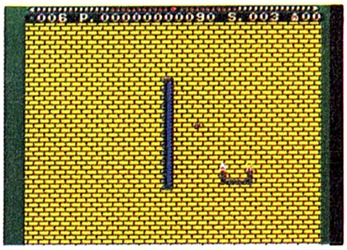
全部で100ステージ、最終ステージを見ることができるか！



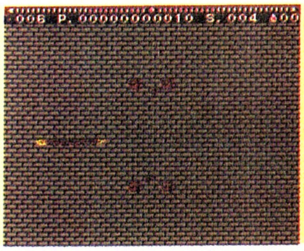
障害物もないし、練習になるよ（1−1）



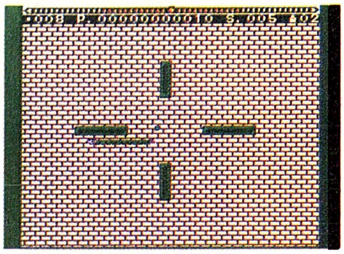
横に長い障害物。なめるなよ（1−2）



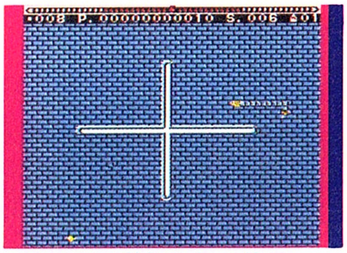
ここで気をぬくと自滅パターンだ（1−3）



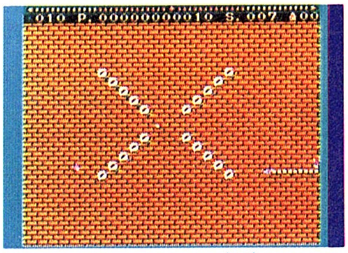
簡単そうだが、なかなか大変だよ（1−4）



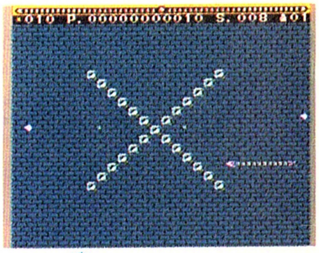
障害物の数や大きさが次々と変わる（1−5）



レプリカートの操作にも慣れる頃（1−6）



長くなったレプリカートでは大変（1−7）



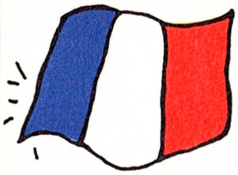
だんだん難しくなっていくぞ（1−8）



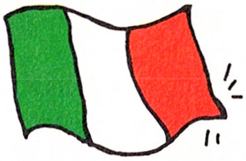
1M／アイレム／3月4日発売／¥5,500

ナポレオン戦記





RPGを蹴落として、今やブームのまっ最中って気がしないでもない戦争シミュレーションゲーム。信長様や信玄ちゃんや正宗くんもいいけれど、やっぱ英雄のなかの英雄といえば、ナポレオン殿だわさ。その声もなかなか多い。歴史上の大人物のロマンと遊ぼう!!



戦争シミュレーション時代のホープ

リアルタイムの要素を重視した戦術ウォーゲーム

シミュレーションとは何か？　から知りたい人はP27〜の特集記事を読んでもらうとしてぇ……。いきなり本題です。

さて、ナポレオン戦記はプレイヤーが司令官となってヨーロッパ列強各国と戦闘をくり広げるゲーム。戦略というよりはむしろ、作戦、戦術を楽しむためのゲーム、といったところだ。最高で240名も居並ぶ軍隊を指揮するのって気持ちいいぞ。

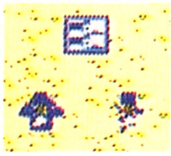


◀画面いっぱいに拡がる自軍各部隊。彼らのすべてに指令を下し、有利な戦局にもちこもう

スピーディーな判断力で

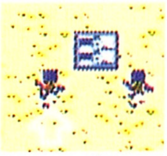
ところでナポレオン戦記、最大の特徴はなんといってもリアルタイムで各軍を動かすところにある。Aボタンで兵の動く方向を⬆、⬅、⬇、➡、✚（停止）の中から選び、各軍にカーソルを合わせる。そして、約数秒の間をおくと彼らが行動をはじめてくれるのだ。判断はすばやく!!　これ、このゲームの鉄則。

カーソル合わせ



全体を見渡して、パッパッパッと指令を出す

数秒後に行動



とはいえ、放っておくと進みっぱなしだよ

8つのシナリオで戦え。欧州制圧の夢はいかに!?

さーてナポレオン、すなわち君が率いるフランス軍は、まずはイタリア軍との戦いをむかえる。敵の司令官を倒せば勝ち、ガルールだ。森林、山地、川、街などの地形をうまく利用しながら、中立の補給部隊を味方につけつつ作戦を実行にうつす。で、敵部隊と遭遇したら迫真の戦闘シーンだ。



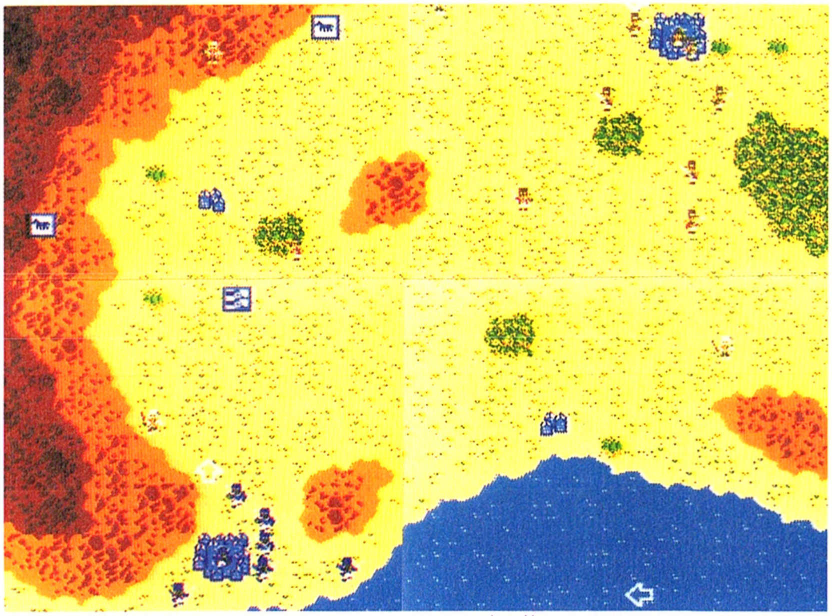
◀熟練度・プレイヤーの思考回路・その日の気分などで基本設定を変えることだってできる。何度も遊ぶつもりでいよう

ここからは細かな戦術的思考が必要。まず12種類の中から陣型を選び、各兵を配置につける。そして、砲兵、騎兵、鉄砲兵、歩兵を操り敵陣をしのぎを削るのである。



イタリア遠征を徹底的に(?)考証する

ナポレオン戦記のメインになるシナリオは、「イタリア遠征」→「エジプト遠征」→「アウステルリッツの戦い」→「スペイン遠征」→「対オーストリア戦争」→「ロシア遠征」→「ライプチヒの戦い」の7つ。順次戦いに勝てば念願の欧州制圧だ。ただし、1回に限り「ワーテルローの戦い」に参戦。勝てばもとのシナリオに戻ることができる。つまり敗者復活戦ってわけね。



左下に配置するナポレオン軍が、右上のイタリア軍を目指す。途中で補給部隊（白の部隊）などと合流しながら敵陣を攻めよう。地形の特徴を活用すべし

我が輩の辞書に、フカノーという文字はナポレオン!!

ファミコン探偵倶楽部

■任天堂　■3月下旬発売予定
■価格未定　■ディスク(前・後編)

アドベンチャーゲーム新世代派

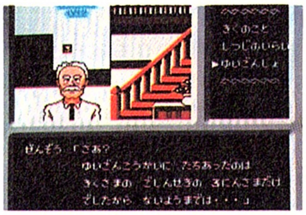
任天堂初の本格推理アドベンチャーゲームが登場する。「ファミコン探偵倶楽部～消えた後継者」がソレ。3月下旬に発売が予定されているぞ。

ディスク2枚組、前編発売のあと約1カ月をおいて後編の登場。そう、新・鬼ヶ島のパターンで遊ぶんだぞーっと。ところでストーリーは、時間の概念も入っててけっこう複雑。



新しいドラマを予感させる斬新なグラフィック。さすが新・鬼ヶ島よりもオトナっぽい絵です

巨大企業の会長の死を調査する少年が主人公。だが彼は記憶を失なう事故に会ってしまう…。過去の記憶を取り戻した時、事件の全貌が明らかになるというのだが!



そうなんだよなぁ。お金持ちが死んだあとって、きっと何か事件が起きるんだよなぁ

見ての通りの落ちついたグラフィックで迫る新アドベンチャーゲーム。どんなトリックでプレイヤーをハメてくれるのか。今からわくわくするぜ。

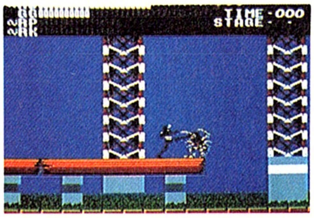
仮面ライダーBLACK

■バンダイ　■4月発売予定
■価格未定　■ディスク(両面)

仮面ライダーシリーズの最新ヒーローが登場!

2月3日に発売された「仮面ライダー倶楽部」の続編・姉妹編として早くも、「仮面ライダーBLACK」がディスクカードでの登場だ。今もテレビで放映中の、人気好調もの。シリーズ最新ヒーローの仮面ライダーBLACKがやってくるのだ。

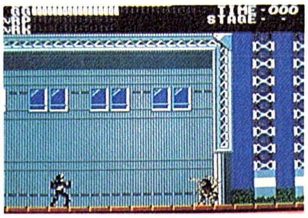
と・こ・ろ・で、君がやっつけるべき悪のシンボル、最大の敵は、ゴルゴムの創世王。登中いたるところに仕かけられたワナや、創



仮面ライダーBLACKのキック!! 敵にぶちかまし成功の図。正義の味方はこうでなくっちゃ

世王の手下どもをかいくぐり、蹴散らさなくてはならない。

必殺ライダーキックにライダーパンチも華やかに、豪快きわまりないアクションを楽しみまくってしまおう。



おおっと。前方より敵出現だぁっ!! ゴルゴム創世王に勝つどころか、まずはたどりつくまでが大変!!

発売予定は4月。惜しいことにちょっと先の話だから、テレビをジーッとチェックしてどんなゲームになってるのか想像するのもいいかもしれない。さーて、君とゴルゴムの戦い。決着はいかに?

1943

■カプコン　■4月発売
■価格未定　■カセット

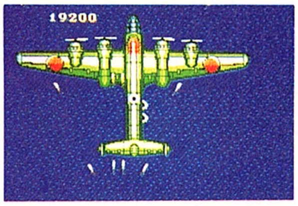
戦闘機、航空母艦入り乱れての大戦争

去年大ヒットした超傑作シューティング、「1943」がすごい。何がすごいのかって? そう、ビデオゲームさながらの大型で美しいグラフィックが見事に再現できているのだ。



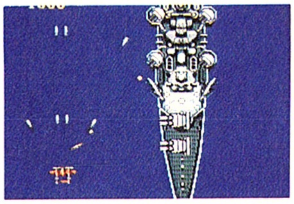
世が世なら、かなり過激なタイトル画面。そう思いません? 確かに1942・2じゃタイトルとしてサマにならりませんわんわん

ところでこの「1943」。米軍航空機が日本軍と戦うという設定のオモシロさもさることながら、撃つことによってパワーアップの種類を変えられるPowの存在が実に愉快。今までシューティングゲームにはなかった作戦上の幅の広さがググゲィッと拡がった気がするの



1942で一躍名物キャラになったアヤコ。今度は一段と美しくたくましくなっての登場です

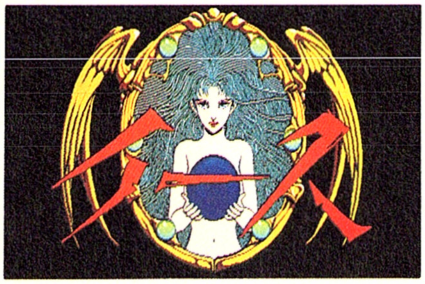
だ。シリーズ作品の「1942」のいい所をそのままに、今のユーザーの好みに合わせて生まれたパート2ゲームのお手本のような「1943」。これならシューティング離れしちゃいそうなゲームファンにもおすすめだね。(国粋主義者にはすすめられないけど……)



ほーらネ。ギンギンにパワーアップした戦闘機VS敵の主力艦。これぞ男の熱い戦いなのだわさ

イース

■ビクター音楽産業　■7月発売予定
■価格未定　■カセット

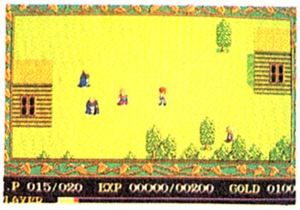


※画面はパソコン版です。

昨年発売されたパソコン版「イース」のタイトル画面。流れてくる音楽の美しさは作った人の顔がみたくなるほどだわさ。

ファミコン化ついに決定!!謎また謎の冒険RPG

「あれ、けっこういーすよ」とパソコンマニアに評価の高かった日本ファルコムの「イース」がビクターからファミコン版で発売が決定した。ファルコムからの移植といえば、「ドラゴンスレイヤーⅣ」や「ロマンシア」などがおなじみだが、「イース」はストーリーを重視した謎とき中心のRPGだという点でこれまでのゲームとちょっと異った雰囲気を持っている。内容は若き勇者アドル＝クリスティンの聖なる「イースの書」を探し求める冒険談だが、こまめに情報収集をつづけてゆけば初心者でもかならずエンディングまでたどりつけるという親切な構成になっている。とくに街や森や野原などのグラフィックのきれいさとBGMの素晴しさは高い評価をうけたが、ファミコン版ではそのへんがどうなるかが気になるところ。ファルコム・オタッカーはバイブルを胸に期待しましょう。



○とりあえず町では装備をととのえ、話を聞いてとおきまりのパターンで話は始まるのだが、アマンダちゃんはここにはいないようだ。

飛龍の拳Ⅱ

■カルチャーブレーン　■3月25日発売
■¥5500　■カセット

格闘アクション＋RPGでわくわく

「飛龍の拳Ⅱ～ドラゴン翼」。名前を聞いただけで背筋がゾクゾクっとするような驚異の格闘アクションゲームがまもなく登場！　ぜひとも注目しておきたい。

まず豊富な遊び方がウレシイ。ビギナー向けのアクションからプロもびびるアクションまで、プレイヤーのレベルに合わせて楽しめる設定だ。それに多人数で遊べるトーナメント編まであってサービス精神満点なのだ。

地下迷路あり、迷宮ありの劇画風グラフィックで展開する格闘RPGに期待は高まる。

舞台は、少林寺、研究所、魔界、ペルー、ロンドン、香港、ニューヨーク……。うわーなんてデッカイスケールなんだ!!



JOY & MIKEの

[ファミコン地獄耳]　ゴルフレースにデビルマン!?

ワッハッハッハハハ……ワッハッハハハ……ジョイ君、正議の味方は不滅なのじゃ！

ま、みえすいたフリだね。学研の「黄金バット」、コナミの「鉄腕アトム」あたりからいってみよう……とくるわけだ。

…………フン、かわいげのない少年は、おじさんは嫌いだいっ。ま……そのォレトロキャラクターのファミコン化、まだまだ続きそうだと思うのじゃ。月光仮面、マグマ大使……とか出て欲しい。噂の火種としては、やっぱ「デビルマン」。大手のメーカーが製作に入っていると……わたしは聞いておる。

フンフン、それとさ、ナムコのゴルフゲーム、本決まりなんだって？

うむ、ただ、ファミリーシリーズで出るのか、それともプロゴルファーの冠ゲームになるのか、そのあたりはまだ不明だ。どちらにしても、ナムコの開発力からして、なにかひと味違う、究極のゴルフゲームが楽しめるはず……。

でさぁ、今度任天堂から「ファミコン探偵クラブ」の前後編が出ることになったんだけど、その間にもう1本、トーナメント用のゲームが出るとか……。

3D対応のレースゲームが出る！　ただし、そのレースの内容が何かは明らかではナイッ。駅伝か、はたまったヨットレースか、ドラッグレースか、今後の情報待ちだ。ただ、3Dということを考えると、バイクレースという線が濃いと思う。で、今後の注目は、日本ファルコムの「ソーサリアン」を、どこのメーカーが出すか!?　ってこと!!

SCHEDULE 新作スケジュール表 fami-com

2月

発売日	種類	ゲーム名	メーカー	価格
1日	C	ジャンボ尾崎のホールインワン	ハル研究所	¥5600
1日	C	パリ・ダカールラリー・スペシャル	CBSソニー	¥5300
2日	D	ファイアーバム	ハル研究所	¥3300
3日	C	仮面ライダー倶楽部	バンダイ	¥5500
5日	C	ガーディック外伝	アイレム	¥5500
9日	C	魂斗羅	コナミ	¥5300
10日	C	ドラゴンクエストIIIそして伝説へ…	エニックス	¥5900
16日	D	エキサイティングサッカー	コナミ	¥3300
18日	C	松本亨の株式必勝学	イマジニア	¥9800
26日	C	鉄腕アトム	コナミ	¥5500
26日	C	横浜港連続殺人事件	データイースト	¥5500
下旬	C	アルカノイド2	タイトー	¥5900
下旬	D	ナゾラーランド3	サン電子	¥2980
下旬	D	レプリカート	タイトー	¥3500

3月

発売日	種類	ゲーム名	メーカー	価格
3日	D	ドルイド	ジャレコ	¥3200
4日	C	ボールブレイザー	ポニーキャニオン	¥5500
4日	D	ヌーイーゼン	ソフトプロ	¥2980
4日	C	ナポレオン戦記	アイレム	未定
10日	C	プレデター	パック・イン・ビデオ	¥5500
17日	C	釣りキチ三平ブルーマーリン編	ビクター音楽産業	¥5500
18日	C	谷川浩司の将棋指南II(カセット移植版)	ポニーキャニオン	¥5500
18日	C	ファイティングゴルフ	SNK	未定
18日	D	信長の野望全国版	光栄	¥9800(予)
25日	C	飛龍の拳2・ドラゴンの翼	カルチャーブレーン	未定
29日	C	ビーバップハイスクール	データイースト	¥5800
下旬	C	ワードナの森	タイトー	未定
下旬	C	不動明王伝アシュラナータ	タイトー	未定
下旬	C	エリュシオン	東京書籍	¥5500(予)
下旬	C	忍者くん阿修羅の章	ユービーエル	¥5300
下旬	C	武田信玄	ホット・ビィ	未定
下旬	C	オリュンポスの戦い・愛の伝説	イマジニア	¥5300
下旬	C	ギャリバン	日本物産	未定
下旬	C	ゴルゴ13　第一章神々の黄昏	ビック東海	¥5700
下旬	C	キャプテン翼	テクモ	¥5500
下旬	C	怒II	ケイ・アミューズメントリース	¥5500
下旬	C	独眼竜政宗	ナムコ	未定
下旬	C	霧のロンドン殺人事件	トーワチキ	¥5800
下旬	C	砂漠の狐	コトブキシステム	¥5500
下旬	D	アスピック	ボーステック	¥3300
下旬	D	ファミコン探偵倶楽部	任天堂	未定
	D	覇悪怒組	バンダイ	未定

DISK ●ディスクライター書き換えの日

開始日	ゲーム名	開始日	ゲーム名	開始日	ゲーム名	開始日	ゲーム名
書きかえ中	ファミコングランプリF1レース	書きかえ中	バブルボブル	書きかえ中	サンタクロースの宝箱		
書きかえ中	バルサーの光	書きかえ中	ファミリーコンポーザー	2月8日	アイスホッケー		
書きかえ中	カリーンの剣	書きかえ中	谷川浩司の将棋指南II	2月9日	極楽遊戯		
書きかえ中	トップルジップ	書きかえ中	ナゾラースペシャル	2月16日	ウルトラマンII		
書きかえ中	中山美穂のトキメキハイスクール	書きかえ中	エキサイティングベースボール	3月25日	ガンスモーク		
書きかえ中	妖怪屋敷	書きかえ中	ＳＤガンダムワールド	3月25日	ファイアーバム		
書きかえ中	ファルシオン	書きかえ中	エアフット	4月15日	エキサイティングサッカー		

●ファミコン

Cはカセット、Dはディスク、FTはファミリートレーナーを表わします。

4月以降／発売日未定

発売日	種類	ゲーム名	メーカー	価格
4月8日	C	双截龍	テクノスジャパン	未定
4月28日(予)	C	サラダの国のトマト姫	ハドソン	未定
4月上旬	C	彷魔が刻	東宝	¥5300
4月上旬	C	燃えろ!!プロテニス	ジャレコ	未定
4月中旬	C	スーパーブラックオニキス	ビーピーエス	未定
4月中旬	C	ディープダンジョン3	スクウェア	未定
4月下旬	C	百鬼夜行	ユース	未定
4月下旬	C	真田十勇士	コトブキシステム	未定
4月	C	1943	カプコン	未定
4月	D	風雲少林拳II	ジャレコ	未定
4月	C	仮面の忍者赤影	東映動画	¥5300
4月	C	プロ野球?殺人事件	カプコン	未定
4月	C	めぞん一刻	ボーステック	未定
4月	C	超惑星戦記メタファイト(仮称)	サン電子	未定
4月	D	仮面ライダーBLACK	バンダイ	未定
4月	C	ザ・マネーゲーム	ソフエル	未定
5月	C	伝説の騎士エルロンド	ジャレコ	未定
5月	C	ピンボール(仮称)	ココナッツジャパン	未定
5月	C	聖闘士星矢 黄金伝説完結編	シンセイ・バンダイ	¥5800
5月	C	スーパーリアルベースボールビッグエッグ	バップ	¥5500(予)
	C	浦島次郎・エルドラード乙姫伝説	バップ	¥5500(予)
	C	ファンタジー／ファンタジーII	ボーステック	未定
	C	大戦略	ボーステック	未定
	C	レインボーアイランド	タイトー	未定
	C	熱血高校ドッヂボール部	テクノスジャパン	未定
	C	忍者外伝(仮称)	テクモ	未定
	C	トップシークレット(仮称)	カプコン	未定
	C	天地を喰らう	カプコン	未定
	C	小公子セディ	フジテレビ	未定
	D	ライジン	DOG	未定
	D	タロット占い	スコーピオン	未定
	C	ゴジラ	東宝	未定
	C	太陽の神殿	東京書籍	未定
	C	聖書1999	イマジニア	未定
	C	ドタ君の冒険浪漫	イマジニア	未定
	D	コズミックシステム	イマジニア	未定
	C	メタルスレイダーグローリー(仮称)	ハル研究所	未定
	C	王子ビンビン物語(仮称)	イーストキューブ	未定
	D	Mr.GOLD	東映動画	未定
	C	甲子園(仮称)	ケイ・アミューズメントリース	未定
	D	ムーンボールマジック	DOG	未定
	C	殺意の階層II(仮称)	ハル研究所	未定
	D	3Dラリー	ハル研究所	未定
	C	スーパーダイナミックバトミントン	バップ	未定
	C	不如帰	アイレム	未定
	C	TNKIII(仮称)	SNK	未定
	C	三国志	光栄	未定
	C	蒼き狼と白き牝鹿・ジンギスカン	光栄	未定
	C	イース	ビクター音楽産業	未定
	C	闘将!! 拉麵男	シンセイ・バンダイ	¥5800
	C	田代まさしのプリンセスがいっぱい	EPICソニー	未定
	C	ビバ・ラスベガス	EPICソニー	未定
	C	黄金バット・復活のレヂェンド(仮称)	学研	未定
	C	メルビィルの戦い(仮称)	学研	未定
	C	Might and Magic	学研	未定
	C	かってにシロクマ	SVI	未定
	D	SDガンダムスクランブルウォーズ2	バンダイ	未定
	C	亀の恩返し・浦島伝説	ハドソン	未定

PC ENGINE ●ピーシーエンジン

発売日	ゲーム名	メーカー	価格
2月5日	妖怪道中記	ナムコ	¥5500
3月25日	RタイプI	ハドソン	¥4900(予)
4月8日	遊遊人生	ハドソン	¥4500(予)
4月下旬	RタイプII	ハドソン	未定
未定	密林伝説(仮)	ハドソン	未定
未定	エイリアンボール(仮)	ハドソン	未定
未定	戦国麻雀(仮)	ハドソン	未定
未定	アミューズ殺人事件(仮)	ハドソン	未定
未定	BIGゴルフ(仮)	ハドソン	未定
未定	パワーリーグ(仮)	ハドソン	未定
未定	BIGサッカー(仮)	ハドソン	未定
未定	5人用ブロックくずし	ハドソン	未定
未定	ドラゴンスピリット	ハドソン	未定
未定	スポーツゲーム	ナムコ	未定
未定	ワタル(仮)	ハドソン	未定
未定	定吉セブン(仮)	ハドソン	未定
未定	ダンジョンエキスプロイラー	ハドソン	未定

SEGA ●セガ

発売日	ゲーム名	メーカー	価格
2月25日	ギャラクテックプロテクター(1メガ)	セガ	¥5000
2月29日	アレスタ(1メガ)	セガ	¥5000
2月29日	スペースハリアー3D(メガネ別売)	セガ	¥5000
3月上旬	アレックスキッドロストスターズ(2メガ)	セガ	¥5500
3月25日	アルゴスの十字剣	サリオ	未定
未定	ビリオネア3－D	セガ	¥5000

超新作情報コーナー!!

㊙編集部メモ

●学研からこの夏に向けて3本のソフトの発売が決定しました。人気パソコンRPGの移植版「Might and Magic」、リバイバル・ブームに乗って甦った「黄金バット・復活のレヂェンド」(仮称)、RPG＋ウォーシミュレーション「メルビィルの戦い」の3作です。お楽しみに!

●ドッキリニュース!! 聖闘士星矢の続編「黄金伝説完結編」が発売されます。第1作では登場しなかった12宮殿で黄金聖衣・教皇との対決のダイジェスト版。次作もかなりおいしいソフトになりそう。ところでこのゲームは、製作・発売元が㈱シンセイ、販売元は㈱バンダイとして流通します。なお、新メーカーのシンセイからは、「闘将!!拉麵男」をはじめ以後のラインナップも企画中とのことです。

●ナムコからこの春、ゴルフゲームが登場します。ファミリースポーツシリーズとして発売されるかどうかは、今のところ未定。内容は、3Dヴィジュアルタイプで、かなりの大型仕様の模様…。

●EPICソニーから、「ビバラスベガス」「田代まさしのプリンセスがいっぱい」の2本の発売が決定。「ビバラスベガス」では、ラスベガスを舞台にしての人生ゲームが楽しめそうです。

●任天堂では、次のディスクシステムイベント用ソフトとして、3Dシステム対応のレースゲームを企画中です。ラリーのゲームの可能性大。

CALENDAR 2/5~2/19

日	予定
2 5(金)	ファミコン必勝本Vol.4発売 Ⓒガーディック外伝(アイレム)発売
6(土)	
7(日)	
8(月)	
9(火)	Ⓒ魂斗羅（コナミ）発売
10(水)	Ⓒドラゴンクエストlll (エニックス)発売
11(木)	
12(金)	
13(土)	
14(日)	
15(月)	
16(火)	Ⓓエキサイティングサッカー (コナミ)発売
17(水)	
18(木)	Ⓒ松本亨の株式必勝学 (イマジニア)発売
19(金)	ファミコン必勝本Vol.5発売

Ⓒはカセット、Ⓓはディスクを表わします。
今回の注目はなんといっても2月10日の「ドラクエIII」。本当に待ちに待った発売日だもんね。今年は、おもちゃ屋さんでどんなドラマが生まれるのかな？お父さんにぜひ教えてあげたいのが「松本亨の株式必勝学」。コナミの「魂斗羅」もシューティング・ファンには魅力だね。



次号は、発売直前ドラクエIII総力特集だ。今号に引き続き、冒険記、DATA FILEと2本立てで紹介するぞ。信長の野望、鉄腕アトム等新作もバッチリだ。シミュレーション入門講座もますます充実。ウィザードリィのノベルもお楽しみのひとつだね。で、次号、迫力のVol.5の発売日は…。

2/19 金曜日発売 オールカラー

●定価250円●

編集後記

徹夜明けのハルクにパーティーアタックをかけたら死んでしまった。あわててディで生きかえらせたがHP1では夜までもたないだろう。ギルガメシュで待ってるぜ。　㊎

ドラクエIIIまでのつなぎに始めたウィザードリィ(R・ウッドヘッド様、失礼をお許し下さい)にすっかりはまってしまった。それにしてもMADIが実生活で使えればなあ。(ハルク)

せっかくのバレンタインデーだというのに友人の結婚式。3月の私の誕生日にも友人の結婚式。年頃になると毎月結婚式があるので懐が苦しい。はたして本人はいつ？　(目駄松)

魂斗羅を2Pするのが最近の趣味。面クリそっちのけで「ダンス」すると楽しいんだ。キャラがきびきび動くから気分は一流ダンサーなわけ。小柳ルミ子も目じゃないぜ。(ヒラ坊)

今、アルカノイドIIがとっても楽しい。特にEDITモードが好き。文字を書いたり、色の組み合わせを変えたりするだけでも、けっこう楽しめるんですよ。　(マッキー)

ファミコン必勝本 Vol.4
2月19日号

EDITORS／井上裕務　平林久和　降旗正子　松下光志　三橋文夫
STUFF　レッカ社　アート・サプライ　キャラメルママ　バナナグローブスタジオ　イデア　北圃政司　辻猛　響あきら　藤森英明　伊沢貴志　ベニー松山　木村茂　越智義久　古橋潔　下山嘉彦　木宮雅徳　遊デザイン室　バグ・チェッカーズ　PROOFREADER／フラッパーズ・カンパニー　COVER ILLUSTRATOR／伝陽一郎＋X68000

昭和63年2月19日号
定価250円
発行人　蓮見清一
編集人　井上裕務
発行所　JICC出版局
住所　〒102 東京都千代田区麹町5－5－5
電話（編集部）03－239－0237（営業部）東京03－234－4621　大阪06－204－1966　名古屋052－201－4181
印刷所　中日本印刷株式会社
C JICC出版局　1987
雑誌コード　27803－2　19
Printed in Japan



1941
第二次世界大戦で戦うか…
指令
イギリス軍を撃破せよ！
ここは北アフリカの砂漠。ドイツ軍戦車隊を率いるわたしはロンメル将軍、またの名を「砂漠の狐」。キミとわたしの共同作戦で、イギリス軍戦車隊を撃破しよう！
3月下旬発売予定
ROMカートリッジ
希望小売価格 5,500円
さあ、作戦開始だ！ユニットの性能を考えて、適切な命令を下せ！
ファミコン初！シミュレーション・ウォーゲーム登場！
砂漠の狐
戦車戦略
時代をイッキにとびこえろ!!
作戦次第で物語のパターンが無限に広がるシミュレーション・ウォーゲーム「砂漠の狐」。
時間とともにまわりの状況が変化するシミュレーション・RPG「真田十勇士」。てごわいゲームがぞくぞく出るゾ！
影をあやつり、
歴史を動かせ！
わたしは戦国のサムライ、真田幸村。天下をとろうとたくらんでいる徳川家康の野望を打ち砕くため、諸国を巡る旅に出たのだ。影にひそむ勇士をあやつり、10人の勇士を集めてくれ！
4月発売予定
キミの影には秀れた勇士がひそんでいる。キミが命令するとたちまち姿を現し、行動しはじめるのだ。
ファミコン初！ 超大河シミュレーションゲーム
真田十勇士
ファミリーコンピュータ・ファミコンは任天堂の商標です。
KEMCO
コトブキシステム株式会社
本 社 東京都千代田区大手町2丁目6番2号
日本ビル638号区 〒100
呉事業所 広島県呉市本通2丁目1番23号 〒737
TEL(0823)21−3300
1600
新・戦国時代にとぶか…



2月19日号
昭和63年2月19日発行 第3巻第4号(通巻41号)
発行人 蓮見清一
編集人 井上裕務
発行所 JICC出版局
〒102 東京都千代田区麹町5-5-5
雑誌編集部 ☎03(239)0237
定価 250円
雑誌 27803-2/19 ©JICC出版局 1988 印刷 中日本印刷 Printed In Japan